LEVEL 2001 12

International Games Magazine

# LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 12/2001 • 49.000 lei •

Câștigă
5 Red Faction
pagina 7,
Commandos 2
pagina 65, și
Stupid Invaders
pagina 75



DEMOS
FIFA 2002
Empire Earth
NHL 2002
Pool of Radiance
Ricochet
Tetris 4000
War Engine
Wizardry 8
Zoo Tycoon
Tom Clancy's Ghost Recon

DESKTOP THEMES
Arcanum
Tomb Raider

SHAREWARE
F-Prot 3.11a
bICQ 2001
Messenger 4.5
NVMax 3.0.72
Powerstrip 3.04
PowerToys XP
Roger Wilco

UPDATES

E primul FPS românesc
## SECRET SERVICE
*In harm's way*

## Commandos 2
Continuarea legendei

## Red Faction
Răscoală pe Marte

## NHL 2002
Gladiatori pe gheață

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DO/371/2001
Valabil -2001-
INFADRES COMBINAT

# Jocuri de români

Primul FPS românesc suficient de bun încât să scoată ochii din cutie și să privească sfidător produsele Occidentului.

Nu că aș fi prea plin de sentimente și mândrii patriotice, dar e totuși un eveniment când apare primul FPS românesc și încă unul suficient de bun încât să scoată ochii din cutie și să privească sfidător produsele Occidentului. Mă rog, e cu americani și arabi, ceea ce înseamnă că actualitatea jocului e foarte... actuală. Și, fiind acesta un editorial, se presupune că trebuie să vină și concluzia sau, mă rog, premisa de la care pleacă drumul către un viitor strălucit al jocurilor produse în mod autohton, get-beget românesc. Fun Labs și AMC Creation încă sunt puținele două nume de firme răzășești producătoare de „entertainment software" care au reușit să se facă auzite, aici și dincolo. În căruța de ani de liberă cugetare și democrație de până acum, puține asemenea tentative și-au făcut apariția la orizontul economiei de piață. Că, deh, românu-i întreprinzător, de-toate-comerciant, dar când vine vorba de treburi virtuale, îi cade mâna în buzunar și îl pipăie cu muuultă circumspecție, că doar „vremurile e din ce în ce mai tulburi". Și, tot cu mâna în buzunar și cu salariul bugetat, românul a rămas, cel puțin până acum, fără jocuri d-ale lui.

În aceste condiții austere pentru una din cele mai bogate mine de aur ale lifestyle-ului civilizat și bănos (adicătălea industria de jocuri), orice inițiativă trebuie susținută, aplaudată, luată de mână, trebuie să i se zâmbească și apoi să i se spună pe un ton prietenos, pe fondul unei bătăi bărbătești pe umăr: „Române, bune jocuri știi tu să faci! Burebista, Decebal, Traian, Mircea, Ștefan, Mihai și Corvin, printre alții, ar fi mândri de tine!" Fun Labs arată lumii că Serviciile Secrete americane n-au secrete la București, iar AMC Creation e gata-gata să dea cu RTS-ul pe piață că, bine-nțeles, românul e strateg înainte de toate (doar că stă mai prost cu strategiile economice așa că, dragi producători aborigeni de jocuri, pe când un R.A.T.B. Tycoon sau măcar un CFR Manager 2002?)

În fine, subiectul pare deja perimat... toate revistele au strigat în repetate rânduri că „Vrem!", că „Să se facă!" (jocuri). A venit în cele din urmă și un moment de respiro după atâtea agitație și putem acum șopti, epuizați, că „Avem...", că „S-a făcut...". Și, în fond, de ce să nu fim, acolo, puțin mândri? (dar nu prea mult că iar ne vine cheful să ieșim cu pan-cartele și să ne rupem corzile vocale pe la prefecturi că „Mai vrem! Mai vrem! Sus jocurile românești! Jos jocurile imperialiștilor!" etc.) Mai bine stăm calmi în mândria noastră, savurăm puținele jocuri ca la mama acasă și așteptăm să coboare prețuri, tarife și taxe, să ne luăm și noi jocuri originale și să ne jucăm pe net până-n zori de zi, pe la cântători, în sunet de bucium, pe plai...

**Mike**





## Demo

Michael Vaughan's Championship Cricket Manager
Empire Earth
FIFA 2002
NHL 2002
Pool of Radiance
Ricochet
Tetris 4000
War Engine
Wizardry 8
Zoo Tycoon
Tom Clancy's Ghost Recon

## Updates

Diablo 2 LOD v1.09
Max Payne v1.02
Pool of Radiance v1.1
Pool of Radiance v1.2
Space Empires 4 v7.0

## Drivers

DirectX 8.0a
Detonators 21.83

## Pictures

Earth & Beyond
Harry Potter
BeachLife
Hitman 2
Lords of Realm 3
Warlords Battlecry 2
Worms Blast

## Desktop themes

Arcanum
Tomb Raider

## NHL Extra

## Shareware

F-Prot 3.11a
bICQ 2001
Messenger 4.5
NVMax 3.0.72
Powerstrip 3.04
PowerToys XP
Roger Wilco

# CUPRINS DECEMBRIE 2001

## Project IGI 2 - Codemasters

Codemasters a confirmat într-un recent comunicat faptul că deține drepturile de publicare a sequel-ului celebrului FPS tactic (anul trecut distribuitorul oficial a fost Eidos). Oarecum asemănător cu predecesorul său, *Project IGI 2* va fi și el tot un FPS care se va concentra tot asupra carierei soldatului SAS, David Jones ajuns „liber profesionist". Pe parcursul acțiunii, jucătorul va avea posibilitatea să viziteze o serie de locații printre care se vor afla Rusia, China și Libia, unde va avea de dus la bun sfârșit misiuni de infiltrare în baze aeriene, porturi sau zone secrete guvernamentale. Pe lângă toate acestea, jocul va beneficia și de o grafică mai bună cu mai multe, nu poligoane, ci efecte de apă, vreme, condiții de noapte și de un AI mai lucrat ce le va permite oponenților să coopereze mai bine pentru a fi mai greu de doborât. Data de lansare e posibil să se situeze pe undeva prin perioada mai-iunie 2002.





## Concurs Zoo Tycoon

În campania publicitară „Prevenirea Eșecului *Zoo Tycoon*", Microsoft s-a gândit la o nouă modalitate de a atrage atenția asupra viitorului său produs. Așa că a lansat o competiție cu numele „Microsoft(R) Zoo Tycoon(TM) Beast in Show" în care toate animalele din lume vor avea posibilitatea să concureze pentru un loc în viitorul joc. Toată lumea (îngrijitori, copii, mame, strungari, cimpanzei modificați genetic, bețivi, pitici de pe creier, Lara Croft etc.) va avea posibilitatea să voteze pentru cel mai „mișto" animal care va deveni vedetă în *Zoo Tycoon* prin decembrie. După aceea veți avea fericita și neașteptata șansă de a obține acest fruntaș al necuvântătoarelor pentru a-l include în versiunea personală a jocului. Câștigătorul concursului va fi răsplătit cu multă generozitate de către Microsoft cu importanta sumă de buget de austeritate - 20000 USD - pentru bunăstarea materială a animalului. Dacă sunteți tentați, puteți și voi să vă înscrieți vaca, scroafa, porcul de Guineea, purecii de pe găină sau ce mai aveți în gospodărie pe undeva pe site-ul Microsoft (*www.microsoft.com*). Dacă nu știți exact despre ce este vorba, vă recomand preview-ul jocului din LEVEL octombrie (știți voi, acela cu cuprinsul de august).

## Doar 160 GB de la Maxtor

La doar câteva săptămâni după lansarea pe piață de către Western Digital a celui mai spațios harddisk din lume, vine și rândul celor de la Maxtor să afirme acest fapt. Anume, Maxtor a lansat luna aceasta noile sale modele de harddisk-uri DiamondMax D540X cu capacități de 120 și respectiv 160 GB. Acest lucru este posibil datorită folosirii noilor tipuri de platane de 40 de GB. Aceste platane sunt rotite în interiorul HDD-ului cu o viteză de 5400 RPM. Acest model de harddisk folosește tehnologia Maxtor Big Drive ceea ce înseamnă că BIOS-urile și sistemele de operare actuale pot depăși bariera celor 137GB. Alte modele ca DiamondMax Plus D740X de 80 GB ce au o viteză de rotație de 7200 RPM au deja implementată noua interfață Ultra ATA 133, cunoscută și sub numele de Fast Drive. Maxtor a anunțat că până la data de 31 decembrie 2001, cele trei modele de harddisk-uri amintite mai sus vor fi livrate cu un controler ATA/133 gratuit. Prețul modelului de 160 GB se învârte în jurul sumei de 330 USD.




flash flash flash

### Ultima Online revine

În lunga tradiție *Ultima Online* se înscriu o serie de add-on-uri și de patch-uri care au avut ceva de arătat, fiecare încercând să atragă atenția prin ceva. În ultima vreme, datorită faptului că au apărut o serie de alte MMORPG-uri, privirile s-au întors în altă parte, sferele de interes au devenit mai variate. De aceea, Electronic Arts a anunțat un nou add-on pentru acest joc care încă mai reține în universul lui în jur de 225000 de jucători din toată lumea. Acesta va conține peste 30 de creaturi exotice noi conduse de același Lord Blackthorne, o locație numită Ilshenar, obiecte noi și multe altele. Mai multe amănunte puteți afla de pe site-ul oficial al jocului: *www.uo.com.*

### Invincible - TBS Superstation

Poate că ați auzit vorbindu-se de un viitor film ce se va numi Invincible; va fi cu bătaie în stil marțial și îl va avea ca actor principal pe Billy Zane. Dacă nu, nu-i nimic. Ați auzit acum. După acest film s-a făcut și un joc cu același nume în care artele marțiale sunt la loc de frunte. Producătorul este WildTangent, iar jocul îți va oferi posibilitatea de a intra în rolul a două dintre cele patru personaje, air, water, fire, metal elemental, și de a lupta pe parcursul a vreo trei episoade prin conexiunea la Internet. Filmul a fost prezentat pe 18 noiembrie la ora 7.05 dimineața.

### Un nou sistem de operare: LindowOS

Poate pentru că lucrurile serioase sunt de multe ori cele mai ciudate, iată că o companie din San Diego a lansat ultima provocare în materie de „mișto`". Numele lui este LindowOS și este un sistem de operare extrem de serios și bine pus la punct. Acesta, după declarațiile producă-



## American McGee are un nou proiect

Unul dintre titlurile care concurează la distincția de jocul anului este *American McGee's Alice*, de care nu se poate să nu fi auzit până acum. Este vorba despre adaptarea în joc, într-o viziune destul de macabră, a cărții pentru copii: Alice în Țara Minunilor. **American McGee** a înființat o nouă companie, **Carbon6 Entertainment**. Proiectul la care lucrează aceasta, după artwork-urile care au ajuns la presă, se pare că va fi inspirat din Vrăjitorul din Oz. Ne așteptăm ca modul în care va trata **McGee** povestea Vrăjitorului din Oz să se apropie de ceea ce a creat din Alice. În concluzie, nu va fi deloc un joc pentru copii. Deocamdată nu se cunosc date concrete despre acest proiect, secretul păstrându-se foarte bine. Nu se discută încă despre nici o dată de lansare, dar **Carbon6 Entertainment** va lansa un comunicat de presă în săptămânile următoare. Vă vom aduce la cunoștință orice informații vor mai apărea referitoare la acest proiect.

## Trainz - Auran

Nu cu mult timp în urmă se lansa pe piață *Microsoft Train Simulator*. Iată că în prima parte a anului 2002 va apărea un rival. Este vorba despre *Trainz*, un joc produs de **Auran** și distribuit de **Strategy First**. Jocul va fi un model virtual al căilor ferate. Vom putea concepe și construi propria noastră lume virtuală plină de căi ferate și trenulețe, după care ne vom urca în locomotivă pe post de mecanici și vom putea urmări cele mai spectaculoase peisaje pe care ni le putem imagina. Vom putea alege modelul de locomotivă din cele câteva sute care ne sunt puse la dispoziție și vom construi mii de kilometri de cale ferată. Va exista o comunitate online cu care vei putea împărtăși cele mai reușite trasee pe care le-ai creat și de unde vei putea obține rezultatele muncii celorlalți. Engine-ul jocului va asigura o grafică 3D în care vei putea urmări mișcările trenului din orice unghi. Sunetele te vor face să te simți ca într-o călătorie adevărată.




# Chestionar LEVEL







### Câştigă cinci jocuri Red Faction şi cinci căciuliţe de schi Dark Summit răspunzând la chestionarul următor.

1. Care este genul tău preferat de joc?
   - ☐ FPS ☐ RTS ☐ Simulator
   - ☐ RPG ☐ 3D Action
2. Care este prețul pe care l-ai plăti pentru un joc original de ultimă oră ?

   ..........................................................

3. De unde ai prefera să cumperi un joc full?
   - ☐ chioşcuri de ziare ☐ firme de calculatoare
   - ☐ supermarket (gen Metro, etc.)
4. Cât cheltuieşti cu achiziționarea de jocuri originale pe parcursul unui an?
   - ☐ sub 100 $ ☐ 100-300 $ ☐ peste 300 $
5. Cât timp dedici jocurilor pe zi?
   - ☐ sub 2 ore ☐ 2-5 ore ☐ peste 5 ore
6. Ai prefera ca jocurile originale să fie traduse în limba română?
   - ☐ nu ☐ da, tot (manual, text, meniu)
   - ☐ da, doar manualul

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa:
Vogel Publishing SRL,
OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

| Nume, Prenume | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Județ | | |
| Telefon | E-mail | | | |
| Vârsta | Ocupația | | | |

RED FACTION RED FACTION THQ THQ

## Motor City Online - Electronic Arts

Mult discutatul și așteptatul simulator auto, *Motor City Online*, este pe cale de a lovi magazinele cu prezența-i. Acest lucru a fost anunțat de către Electronic Arts de curând. Deocamdată nu l-am văzut, așa că probabil va trebui să mai așteptăm ceva timp pentru a-l putea achiziționa. Precum poate știți, jocul se bazează pe era de aur a mașinilor „adevărate" din Statele Unite. Veți putea alege mașini clasice, de curse și „muscle cars" care vor putea fi modificate cu mai multe de 1000 de componente pentru mai multă performanță sau doar pentru a arăta mai bine. De asemenea aveți posibilitatea să vindeți, cumpărați sau să faceți schimb cu alți jucători. Pentru a câștiga bani pe lângă salariul lunar, puteți participa la diferite competiții sau să vă „întreceți" pe bază de pariu cu alți competitori. Modul de joc va fi unul foarte direct în care alegeți mașina, traseul, cursa și veți fi imediat plasat la Start.



## Click Entertainment şi jocurile online



De mult timp nu s-a mai auzit nimic despre un joc de lupte sănătoase, corp la corp, în care să-ți dovedești superioritatea în fața adversarilor mai slab dotați fizic. Iată că Click Entertainment a realizat acest



lucru și lucrează în prezent la un joc online de lupte în nemuritoarea tehnică a artelor marțiale. Axat pe aceasta, jocul împrumută elemente din *Throne of Darkness*. Astfel, nu numai că acțiunea se petrece într-o lume asiatică, dar jocul mai conține și elemente de role-playing. Jucătorul va avea posibilitatea de a schimba înfățișarea personajului său și de a-l antrena într-un anumit stil de luptă. Cum jocul va apărea numai anul viitor, încă neexistând un distribuitor pentru el, tot ceea ce au lansat creatorii sunt numai artwork-uri, suficiente însă pentru a ne impulsiona un pic imaginația. Vor exista puternici samurai, arcași și temuții ninja. Se pare că producătorii sunt dispuși să accepte propuneri din partea comunității gameristice în ceea ce privește designul personajelor.

## Abit şi Asus vor încorpora chipset-ul VIA KT266

Asus a anunțat că a început comercializarea plăcilor de bază Socket A, A7V266-E, ce folosesc noul chipset VIA KT266A. Compania estimează că în aproximativ o săptămână această placa de bază va fi disponibilă în cantități îndestulătoare. A7V266-E suportă procesoarele AMD Duron, Athlon Thunderbird și Athlon XP. Combinate cu o memorie DDRAM PC1600/PC2100 prin intermediul a 3 DIMM-uri, performanțele vor simți o ușoară creștere în scor. Sunt disponibile opțional un controler integrat RAID precum și un controler Realtek, ce permite citirea smart card-urilor. De asemenea, pe placă se va integra și un chipset de sunet C-Media CMI 8738 cu suport pentru 6 canale audio. De altfel, noua placă de bază, pe care Abit are de gând să o comercializeze în această perioadă, se numește KR7A și are aproximativ aceleași caracteristici cu cele ale plăcii Asus. Astfel, cele 4 DIMM-uri permit folosirea a până la 3GB de memorie DDRAM unregistered sau 4 GB de memorie DDRAM registered, iar prin intermediul unui controller RAID pot fi conectate până la 8 dispozitive de stocare.




# flash flash flash

torilor, va fi capabil să ruleze foarte bine atât aplicațiile Linux cât și cele Windows. Pentru el veți avea nevoie de 100 USD, un Pentium sau AMD, 64 MB RAM și 1 GB spațiu HDD. Versiunea preview o găsiți pe www.lindows.com. Așa să ne ajute Dumnezeu.

### Dungeon Siege - Microsoft

*Dungeon Siege* este un RPG Made in Microsoft, care va fi lansat pe piață în primăvara 2002. În sinea lui se anunță a fi un RPG de frunte mai ales că jocul este gata (spun producătorii) și că până la primăvară va fi testat și răstestat, pentru a exclude orice posibilitate de insucces. Va avea tutorial, vrăjitori, vrăji, bineînțeles, grafică foarte bună, multiplayer și tot ceea ce ne-am putea dori. Informații suplimentare tot pe undeva pe site-ul Microsoft (www.microsoft.com).

### Rezultatele Campionatului englez de Sudden Strike

Nu pentru că ar avea mare importanță, dar ca fapt divers, o să vă prezint clasamentul după încheierea Campionatului englez de *Sudden Strike*. Așadar, pe locul întâi: Guderian (AKA Gareth Mangnall), un veteran al Sudden Strike-ului, locul doi a fost câștigat de [Pro]Kizersuza (AKA Steven Gait) și dezamăgire din partea lui Wotan care s-a clasat doar pe locul trei. Oare când vor veni timpurile când vom găsi și români prin astfel de clasamente în campionatele românești?

### Intel va produce o nouă serie de procesoare

Intel se pregătește de o nouă lansare. Aceasta va avea loc la Comdex Trade Show. În cadrul acestui eveniment se va lansa o nouă serie de procesoare, destinată serverelor de mică putere. Noile modele de procesoare vor avea la bază structura unui

## Europa Universalis II - Strategy First

Pe lista jocurilor care sunt în fine gata și vor apărea pe piață se înscrie și sequel-ul cunoscutului joc de la **Strategy First**, *Europa Universalis*, lansat în februarie anul acesta. *Europa Universalis* se încadrează în stilul RTS, așa că, bineînțeles, și urmarea lui are aceeași soartă. Aceasta continuă linia istorică abordată în primul, iar acțiunea se va desfășura pe o perioadă de aproximativ patru sute de ani. Astfel, jucătorul va începe în anul 1419 prin a fi un conducător al unei națiuni. El va trebui să o conducă foarte eficient de-a lungul secolelor până în anul căderii lui Napoleon. Jocul va avea o serie de îmbunătățiri printre care producătorii amintesc un gameplay mai bun, unități mai multe, o mai mare varietate de națiuni dintre care se poate alege. *Europa Universalis II* este produs de studiourile **Paradox Entertainment** și este foarte posibil ca, la data apariției acestui număr LEVEL, jocul să se afle deja în magazine. Pentru informații suplimentare consultați site-ul oficial al jocului - www.europa-universalis.com.









## Fahrenheit - Quantic Dream

Probabil unii dintre voi își amintesc de jocul *Omikron: The Nomad Soul* lansat în 1999 de către **Eidos Interactive**. Ei bine, iată că studioul francez **Quantic Dream**, același care a lansat și *Omikron*, lucrează la un nou joc numit *Fahrenheit*, drept pentru care a lansat și un site oficial al jocului. Acest viitor titlu va fi un action-adventure interactiv, a cărui acțiune se va desfășura la fel ca într-un serial de acest gen. Va conține o acțiune liniară, eroi salvatori și indivizi agățați de bună voie de stânci (alpiniști) pentru a ține publicul în suspans și pentru a-l face să mai vrea. Povestea jocului este ceva în legătură cu niște crime misterioase și fără motiv aparent, comise de o serie de oameni obișnuiți și fără cazier. Voi veți avea posibilitatea să intrați în pielea diferitelor personaje ale jocului, inclusiv ucigașul și polițistul care-l caută. Acest joc va fi împărțit în mai multe episoade care vor fi lansate în fiecare lună. Primul episod este programat pentru vara anului 2002. Informații suplimentare găsiți pe site-ul oficial www.fahrenheitgame.com.



## Kreed - Burut

**Burut** este o companie înființată în 2000 în Rusia, cu obiectul de activitate în domeniul IT. La început s-au ocupat de proiecte multimedia, dar după aceea s-au specializat pe jocuri și au lansat un RPG care se numea *Heath: The Unchosen Path*. În prezent, Burut lucrează la un FPS care arată foarte bine. Jocul se numește *Kreed*, fiind foarte des comparat cu *Doom 3*. Practic, au cam aceleași features, dar coloristica și detaliul par să fie superioare, jocul putând deveni un rival de seamă al Doom-ului.

Povestea este „banală". Credeai că ești singur în univers, dar nu puteai să te înșeli mai mult. Rasele extraterestre nu sunt neapărat ostile, însă reptilienii sunt cu siguranță. După confruntări cu aceștia se instaurează pacea, dar nu pentru mult timp. Vă dați cu siguranță seama ce urmează?

Engine-ul jocului va fi X-Teed. Se pare că acesta este destul de puternic pentru ca jocul să arate bine (texturi excelent redate) și să se miște la fel de bine fără să ai nevoie de un supersistem, dar în nici un caz pe o râșniță. Jocul va fi lansat anul viitor.



flash

Pentium III. Acesta este un cip inspirat din linia procesoarelor destinate sistemelor portabile, consumă o cantitate foarte mică de energie și nu se încălzește prea tare. Acestea sunt doar primele riposte ale companiei Intel împotriva Transmeta, ale cărei soluții low-power au surprins Intel nepregătită, mai întâi pe piața notebook-urilor, apoi pe cea a serverelor de mică putere.

### AMD lansează noul Athlon XP 1900+

Mai devreme decât ne-am fi așteptat, AMD a lansat o nouă versiune de procesoare Athlon XP. Numele său de scenă fiind Athlon XP 1900+. Frecvența reală la care funcționează este de 1600 MHz, cu 66 MHz mai mult decât Athlon XP 1800+. Ținând cont de faptul că Athlon XP 1800+ „bătea" la scoruri în numeroase benchmark-uri orice Pentium 4 la 2 GHz, cu acest nou procesor AMD se va impune clar în fața concurenței.

Oficialii AMD anunță că noul procesor Athlon XP 1900+ va avea un preț de aproximativ 269 de dolari, acesta fiind valabil doar dacă vânzarea se va face în loturi de 1000 de bucăți. În cazul procesoarelor Athlon XP 1800+ prețul va scădea drastic la 223 dolari.

flash

### Jocul Harry Potter

În secțiunea lifestyle a acestui număr vă prezentăm un film care a ajuns și în cinematografele noastre: Harry Potter și Piatra Filozofală. Iată că, așa cum s-a obișnuit peste ocean, filmul este acompaniat de un joc. Jocul *Harry Potter* va urmări aventurile adolescentului vrăjitor în primul an la Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

**Electronic Arts**, creatorii jocului, au lucrat foarte bine cu Rowling, scriitorul care a dat viață în romanele sale tânărului vrăjitor, pentru a realiza un joc al cărui succes să fie garantat.




## Ultimul răcnet în materie de grafică

Trăim într-o lume cu care ne este tot mai greu să ținem pasul. Știința și tehnica avansează cu niște pași de elefant, iar noi cu greu reușim să ne ținem după ea, gâfâind de numa', numa'. O componentă foarte importantă e reprezentată de universul IT și de tot ceea ce-i aparține, inclusiv metodele de evadare din realitate. Cea mai populară, mai obișnuită și mai gustată astfel de metodă este fără îndoială cea a jocurilor pe calculator. Dacă la începutul erei jocurilor evadarea din realitate era realizată mai mult pe baza imaginației, acum aceasta este trimisă undeva pe un plan secundar. Evoluția graficii pe calculator va duce la realizarea unor lumi „mai reale" (dacă pot spune așa) decât cea în care trăim și va oferi fiecăruia posibilitatea de a le modela așa cum dorește. Motivul unei astfel de introduceri se bazează pe impresia pe care mi-a făcut-o un mic tech demo, un filmuleț al engine-ului unui joc, oferit de un producător complet necunoscut, un debutant în lumea creatorilor de jocuri. Numele lui este **Termite Games** și este alcătuit dintr-un grup de tineri deosebit de entuziaști, veterani ai *Quake, Rainbow six, Duke Nukem 3D, Half Life* și al altor jocuri care, cum spun ei „we've loved and played to death!". Fiind în posesia unor tehnici de genul „per-pixel lighting", „bumpmapping" și „shadows" încă de acum trei ani, ei au primit o ofertă „de vis" de la un mare producător pentru a crea un joc așa cum nu s-a mai văzut. Din cauza lipsei lor de experiență și a unor probleme financiare ale producătorului, au fost nevoiți să renunțe la proiect.

Acum, în urma unor ani în care au îmbunătățit foarte mult vechile tehnici și le-au adaptat noilor vremuri, cei de la **Termite Software** au reușit să semneze un contract cu **Project Three Interactive** (distribuitorul lui *Schizm: Mysterious Journey*) pentru a începe lucrul la *New World Order*.

## Ceea ce veți vedea

Ceea ce am văzut din puținul care a fost oferit publicului se referă în cea mai mare parte la grafică. Se pare că băieții ăștia știu exact ce fac, cel puțin din acest punct de vedere. Într-un articol dintr-un alt număr al revistei spuneam că pentru mine grafica nu este cel mai important aspect al unui joc. Valoarea ei este fără îndoială definitorie pentru, cum să zic, „dragoste la prima vedere", dar nu te va reține, nu va beneficia de interesul tău decât foarte puțin timp. În clipa în care feeling-ul „suprascrie" grafica, de obicei iese un joc reușit. Închipuiți-vă că apare un joc în care grafica, feeling-ul, gameplay-ul precum și alte componente sunt aduse la un nivel foarte înalt, să zicem 9,5 pe o scară de la 1 la 10. Visuri...! Speranțe deșarte! Boală...!? Da, exact. E foarte greu să produci așa ceva, aproape imposibil. Toată lumea încearcă, se chinuie, se laudă (ce nu aduce produsul, poate, poate adaugă mintea cumpărătorului).

În acest context, cei de la **Termite Software** ne propun foarte finuț să aruncăm o privire înspre viitorul lor proiect. Explicațiile asupra inovațiilor care vor fi aduse în grafica jocurilor în general și cu referire necondiționată la produsul de față ne fac într-o primă fază să ne gândim că, deh, „Cine știe!". Dacă mai adăugăm screenshot-urile (producătorii spun că dezvăluie doar o parte din calitatea finală a graficii), tech demo-ul și, normal, genul ales (FPS), vom ajunge să afirmăm „Da, merită". Ei bine, cam asta a fost și impresia mea, care de altfel a și rămas.

Cum screenshot-urile le puteți observa, ar fi bine să vă dezvălui câte ceva despre partea teoretică. Unul dintre cele mai




**Jihadul pepenian continuă.**




**Atunci când vezi de sus.**

interesante concepte aplicate este sistemul DVA (Dynamic Visibility Analysis). Acest sistem e construit pe ideea că ceea ce se nu se vede pe o imagine normală 3D nu trebuie rende-rizat (majoritatea sistemelor de până acum o fac). Astfel, datorită faptului că fiecare obiect în parte este creat şi modificat în mod dinamic, posibilităţile de interacţiune în mediul virtual devin aproape identice cu cele reale. Mai exact, în acest viitor joc veţi putea interacţiona aproape cu totul. Veţi trage într-un zid şi din el vor sări bucăţi. Aceste bucăţi se vor evidenţia la o privire atentă pe caldarâm. Glonţul va ricoşa într-o cutie de lemn, să zicem, din care din nou vor sări bucăţi şi aşa mai departe. Adevăratul avantaj, însă, se referă la faptul că toate aceste lucruri nu vor influenţa în mod percep-tibil framerate-ul în condiţiile în care numărul poligoanelor ce vor fi folosite va fi de 2-5 ori mai mare decât în mod normal. Dacă mai ţinem cont şi de sunetul care se va mula per-fect pe toate acestea... vă daţi seama (am as-cultat un astfel de demo).

## Şi restul contează

Fără îndoială, grafica va fi ceva cu totul special. Dar restul? Păi... jocul va fi un FPS, ce va fi orientat, clar, spre componenta multiplayer. Producătorii spun că va avea şi single-player, însă acesta va fi situat undeva pe un alt plan. Continuând tradiţia *CS*, va fi un joc team-ba-sed, în care una dintre echipe va fi reprezen-tată de nenorociţii, blestemaţii, sângeroşii, obiş-nuiţii „The Syndicate" (cea mai bine organizată reţea criminală din lume etc. etc.), iar de cea-laltă parte bunii, eroicii, sângeroşii, foarte futurist dotaţii, uneori eficienţii GAT (Glo-bal Assault Team). Cu toţii vor fi împărţiţi în cinci clase: Sniper, Assault, Tactical, Explosives expert, Close-combat ex-pert (complimentele de rigoare pentru această ulti-mă clasă). Despre activi-tatea pe care o vor desfă-şura nu are rost să bat toaca. Aşa că o să mă refer la altele. Fizica jocului se anunţă extraordinară. Fiecare aspect va fi redat cu fidelitate astfel încât să nu existe întrebări de genul „Bă, cum [...] m-a luat ăla cu sniperu' că eram după colţ?". Interacţiunea cu ori-ce mediu a unui glonte (in-clusiv cu mamiferele) va fi deosebit de exactă deoare-ce toate acestea au fost experimentate într-un cadru profesional. Există până şi un algoritm care cal-culează damage-ul, dar nu ca alţii, ci în cel mai mic amănunt (de exemplu, dacă glonţul îţi şter-ge doar, o parte din corp). În ceea ce priveşte gameplay-ul, producătorii s-au axat foarte mult pe ideea „You wanna win? Use your real brain" (Vrei să câştigi? Atunci foloseşte-ţi ade-văratul creier). Decât să vă explic eu mai în amănunt, mai bine citez: „ leave yourself out in the open and you're dead" (rămâi descoperit şi eşti mort). Partea de single-player va exista şi ea. În principiu, povestea este relativ banală. La început eşti un biet rookie, începător în ale antiterorismului, care a avut neşansa să intre în GAT chiar înainte de momentul în care con-flictul dintre ei şi The Syndicate se transformă în război. Beneficiind de experienţă zero dar cu o dotare tehnică deosebită şi cu mult entuzi-asm, vei fi nevoit să faci faţă unor situaţii care în mod normal te-ar depăşi. Noroc că echipa va fi cu tine şi vei trece cu mult succes de toate.



Romeo..., Romeo..., Romeeeoooo..., Romicăăăă..., Bă....


Abia aşteaptă să fie populată.


Dintr-o altă perspectivă.

## Sistemul de calcul

Din păcate, declaraţiile producătorilor în privinţa cerinţelor de sistem nu sunt foarte încu-rajatoare. Chiar dacă jocul va fi lansat, proba-bil, la anul în primăvară, totuşi pe noi ne de-păşesc un pic. Astfel, se vorbeşte despre CPU la 1 GHz cu GeForce 2, ca cerinţe maxime. Totuşi, ei afirmă că l-au testat pe un P3 600 cu un Matrox G400 la o rezoluţie de 1024x768 32bit şi a mers destul de bine (mai exact „just fine"). Pentru noi, cei de aici, pretenţiile sunt deo-camdată prea mari, dar cine ştie ce se mai în-tâmplă până la anul?

Poate că vom putea avea cu toţii Pentium IV sau K7 la 1,4 GHz ca să moară vecinii de ciudă. Trecând peste toate acestea, produ-cătorii ne promit un joc într-adevăr deosebit, în care nu numai că vom avea grafică, sunet, gameplay la cote superioare, dar vom avea parte şi de o grămadă de „fun" cu stil.

Locke

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | New World Order |
| Gen: | FPS |
| Producător: | Termite Software |
| Distribuitor: | Project Three Interactive |
| Procesor: | PIII 600 MHz |
| Memorie: | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D: | minim 32 MB |
| Multiplayer: | DA |
| Data apariţiei: | martie 2002 |
| ONLINE | www.insomniasoftware.com |




## Drumul de la benzi desenate la lumea virtuală...

Când am început seria articolelor despre MMORPG-uri, deşi intuisem potenţialul imens al acestui gen, nici pe departe nu mi-a trecut prin cap că o să se înghesuie atât de mulţi producători la acest ciolan. Cryptic Studios sunt doar un mic peştişor în oceanul plin de rechini ai MMORPG-ului, dar, cu toate acestea, jocul produs de ei a reuşit să atragă atenţia. Şi acest lucru nu se datorează neapărat vreunei tehnologii ultrasofisticate folosite la realizarea lui sau cine ştie căror elemente senzaţionale de gameplay, deşi producătorii nu ezită să se laude şi ei cu realizările de ordin tehnic. Engine-ul Cryptic cu care va fi dotat *City of Heroes* va avea ceva calităţi remarcabile, potrivit declaraţiilor producătorilor. Modular World Hierarchy, Progressive Detail Layering, Modular Portals, Particle Systems, Positional 3D Audio sunt doar câteva dintr-o listă foarte lungă de specificaţii tehnice pe care le-am citit şi eu în prospectul primit de la Cryptic Studios.


**Aşa nu ai cum să întârzii la întâlnire.**

Dar nu acestea sunt elementele pentru care *City of Heroes* şi-a găsit un loc în paginile revistei noastre. Acest lucru se datorează în mare măsură modului în care jucătorul este introdus în universul jocului, şi anume în pielea unui super-erou. Veţi spune, probabil, că în toate jocurile suntem practic nişte super-eroi de calităţile şi îndemânarea cărora depinde soarta omenirii. Dar în *City of Heroes* vom intra în pielea acelor personaje de bandă desenată pe care le-am îndrăgit în copilărie şi, unii dintre voi, chiar la o vârstă mai înaintată. Chiar dacă nu vom fi Spiderman, Superman sau Batman, vom putea în schimb să devenim ce erou dorim noi, cum ne-am imaginat poate de multe ori.


**Ştiam eu că o să avem nevoie de puştiul ăla hacker.**

### Viaţă de super-erou

Paragon City, o metropolă futuristă, este locul în care toţi eroii îşi vor duce veacul şi vor lupta pentru liniştea celor mulţi şi neştiutori. La început aceşti eroi vor fi tineri, neexperimentaţi, iar puterile lor vor fi slabe, cu timpul însă vor deveni din ce în ce mai puternici şi vor fi capabili să-şi dezvolte şi să-şi folosească mai eficient supra-forţele. Ceea ce a creat celebritatea acestor personaje este tocmai unicitatea lor. Fiecare erou are propriile abilităţi şi, în plus, o costumaţie proprie care să-l diferenţieze de ceilalţi. *City of Heroes* va oferi utilizatorilor săi un foarte complex Costume Builder cu ajutorul căruia aceştia îşi pot personaliza eroul până în cel mai mic detaliu. Odată costumul pus la punct, călcat şi apretat, urmează pasul care va decide practic viitorul personajului şi anume alegerea puterii sale. Aici intervine un mic amănunt pe care am omis să-l amintesc. Originile fiziologice ale eroilor vor avea un cuvânt greu de spus în domeniul puterilor pe care aceştia le pot dezvolta. Mutant, Altered Human, Gadgetter sau Cyberware sunt doar câteva dintre grupurile etnice de provenienţă.

În ceea ce priveşte puterile acestor super-eroi, *Cryptic Studios* au ales un sistem destul de complex în încercarea de a evita apariţia prea multor „gemeni". Au fost concepute o serie de „forţe" majore, disponibile în funcţie de originile eroilor care, la rândul lor, vor cuprinde o mulţime de sub-puteri ce pot fi dezvoltate şi folosite. Levitaţia, Zborul, Super-



Cavaleria grea intervine.



Salturi, proiectile de tot felul, scuturi și o mulțime de alte astfel de elemente vor configura arsenalul din dotarea unui erou ce se respectă.

## ...dar numai virtuală

Pe străzile întunecate din Paragon City, deși pare un oraș liniștit, teroarea este la ea acasă. Tocmai de aceea se simțea nevoia unor eroi care să încerce să restaureze liniștea și armonia. Tot felul de societăți criminale (Fifth Column, Killing Crew, Nemesis etc.) își fac de cap prin megalopolis. Pentru a le putea înfrânge, eroii se vor organiza în grupuri, deși pot acționa și solitar, în măsura în care îi țin curelele. Organizațiile de eroi pot chiar cumpăra sau închiria spații locuibile pe care să le transforme în veritabile fortărețe sau cartiere generale. Amatorii de lupte interpersonale vor fi poate dezamăgiți de *City of Heroes*, deoarece eroii, fiind „gașca" bună, nu se vor lupta între ei. Există în schimb o arenă, în care aceștia își vor putea încerca forțele în trântă dreapta fără riscul pierderilor materiale sau de experiență. Vor fi permise tot felul de pariuri, atât din partea combatanților cât și din partea spectatorilor. Ce au cam omis producătorii să explice este ce înseamnă moartea în *City of Heroes*. Moartea poate nu este termenul cel mai potrivit, deoarece super-eroii nu pot fi omorâți, dar măcar să fi spus și ei ceva acolo despre ceea ce se întâmplă cu noi dacă adversarul se dovedește mai puternic.

## De încheiere

Cryptic Studios se apropie cu pași repezi de cea mai critică fază a producerii unui MMORPG și anume aceea a beta testului. Deși până în momentul redactării acestui articol nu au lăsat să se întrevadă momentul începerii acestuia, comunitatea de jucători se așteaptă să înceapă cel mai târziu în luna ianuarie. De altfel, din câte se vede și în trailer-ul lansat de curând, mare parte a elementelor din joc sunt implementate, ceea ce susține speranțele jucătorilor pentru un beta test apropiat.

Claude




Asta am învățat-o la „Surprize, surprize".

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | City of Heroes |
| Gen: | MMORPG |
| Producător: | Cryptic Studios |
| Distribuitor: | N/A |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie: | 64 MB RAM |
| Accelerare 3D: | minim 4 MB |
| Data apariției: | vara 2002 |
| ONLINE | www.cityofheroes.com |




Din nou și din nou cehii ne demonstrează că știu să facă jocuri (așa cum încep, ușor-ușor, și românașii noștri). Așadar, **7FX** este o firmă cehească pornită rău împotriva concurenței de pe piața FPS-urilor realist-militare, cu glazuri de operații speciale și de comando, de obicei împotriva teroriștilor. *Team Factor* este inamic de-al lui *Counter-Strike* (așa cum sunt și *Global Operations* sau unele MOD-uri de *Half-Life*, ca *Front Line Force*). Ca în toate aceste frumoase și de-multe-promițătoare jocuri, și în Team Factor vor exista misiuni în care, chipurile, singura combinație sigură pentru succes este strategia, tiptileala și puterea de foc. Până aici, nimic nou...


Arhitectura Mekong

## Puncte forte

În momente ca cele prezente, când genul FPS se apropie de saturație, un joc nou are MARE nevoie de elemente noi și de interes. Cehii de la **7FX** cred că *Team Factor* abundă de asemenea elemente, printre care se numără și aspecte de Role Playing (nu se știe încă ce înseamnă, dar promite), personaje care se dezvoltă în permanență (dat fiind că *Team Factor* este multiplayer only și va fi cu adevărat jucabil doar pe Internet - 30 de jucători/meci, 10 jucători/echipă, deși nici partidele în LAN nu sunt de lepădat - 60 de jucători/meci, 20 de jucători/echipă). Și punctele forte nu se limitează doar la atât, ci își iau avânt și revin în număr de 48, numărul de arme modelate cât se poate de veridic (pistoale, mitraliere, SMG, puști cu lunetă, lansatoare de grenade și mine) + 12, numărul tipurilor de misiuni, localizate în zone care mai de care mai atractive pentru amatorul de împușcături - Europa, SUA, Orientul Mijlociu, Asia și zona Pacificului.

Desigur, mediile de luptă vor fi atât spații largi, pline de vegetație și oxigen, cât și in-doors, între ziduri, printre uși și pe scări. Cele dinăuntru sunt... înăuntru, fără multe discuții. Cele în aer liber ar putea totuși să trezească sentimentele de excursionist din potențialii jucători: Siberia de nord, cu ghețurile și tunguska ei, râul Mekong, cu bâzâiturile sale cele pline de țânțari și Predatori, o insulă pacifică de pe care pleacă în căutare de ținte rachete nucleare și, în fine, Barajul Hoover de pe teritoriul greu atacat al Americii de Nord.

## Repede, despre arme și altele

Vă spuneam adineaori despre arme. Ei bine, nu numai că vor fi în număr de 48, dar capitolul „Realism" nu se calmează aici, pentru că toate bum-bum-urile din *Team Factor* au caracteristici virtuale unice, calculate în urma testelor de care s-au bucurat literalmente cei de la **7FX** când au pășit printre porțile unei fabrici de arme din Cehia. Așa se face că în *Team Factor* vor conta cu adevărat și puterea de pene-

### Cehii la arme

Membrii lui 7FX au făcut o plimbare la cea mai importantă și tradițională fabrică de arme din Cehia - Uhersky Brod (pronunție la latitudinea fiecăruia), unde s-au simțit „ca la Crăciun" - au despachetat și răsdespachetat zeci de cutii cu arme bine unse și plăcut mirositoare a ulei, dintre care s-au atașat cel mai mult de Skorpion 9x19, dar și de SMG-ul CZ 2000. Totuși, nici M16 nu a lipsit (cu tot cu amortizor și sistem de ochire Colt), după cum nici nume ca SVD Dragunov sau MP5SD6 nu au rămas complet neauzite (desigur, cu zeci de modificări la aspect și accesorii, printre care cel mai valoros pare a fi OKO, sistem de ochire cu laser). Cei prea pasionați de arme, dar care nu au prea des ocazia să-și satisfacă privirile scăldându-le printre rafturi de țevi, încărcătoare și lansatoare, pot vizita www.czub.cz (site-ul fabricii cu pricina) pentru îmblânzirea pasiunii.



trare, și rata de foc, și timpul de reîncărcare, dar și disponibilitatea muniției de rezervă.

În ceea ce privește personajele din joc, ele se vor încadra în patru categorii, în cadrul cărora se vor dezvolta agale, pe măsură ce trece timpul. Pe scurt, avem de-a face cu

- SOLDIER (acces la o mare varietate de arme, dar fără vreo specialitate anume)
- SPECIALIST (atribute individuale excelente pentru foc de acoperire și dezamorsare; acces la mitraliere, lansatoare de grenade și încărcături explozive)
- SCOUT (camuflaj; echipat pentru lupta corp la corp și infiltrare)
- SNIPER (foc de acoperire și suport la distanțe mari; precizie în folosirea armelor de distanță).

Dar ce fel de concurență la *Counter-Strike* e jocul care nu are echipe bine definite. *Team Factor* îi are pe Albaștrii, Negrii și Roșii membrii ai unor facțiuni și națiuni ca NATO și forțele aliate, Rusia, China, Israel etc. Cu trei echipe implicate, e evident că mașina de măcinat soldați funcționează ca unsă și unica posibilitate de a reuși este într-adevăr lucrul în echipă.


Cu automatul după Așii cerului albastru.


Personaje bine realizate, dar nu foarte bine

## Rulou

... sau ruladă... rulare. *Team Factor* va... funcționa sub Windows (cu suport D3D și OpenGL) și sub Linux (OpenGL). Nivelul de detaliu se va adapta în funcție de specificațiile tehnice ale fiecărui sistem în parte, care oricum va trebui să fie suficient de solid pentru a înghiți și animații detaliate ale personajelor, iluminare și umbre în timp real și sunet 3D. Probabil vom avea de-a face cu ceva mult mai sofisticat decât *Counter-Strike*. Totuși, permiteți-mi să rămân „olecuți" sceptic și să aștept produsul final până să pic în extaz.

Mike

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Team Factor |
| Gen: | FPS |
| Producător: | 7FX |
| Distribuitor: | Singularity Software |
| Procesor: | PIII 450 MHz |
| Memorie: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | 16 MB |
| Multiplayer: | DA |
| Data apariției: | Crăciunul 2001 |
| ONLINE | www.7fx.com |

# CHROME



## Un nou FPS, dar de la vecinii noștri

Fără îndoială este era first-person shooter-elor. Numărul mare de jocuri de acest gen care au fost create și numărul și mai mare de astfel de jocuri ce urmează a fi lansate nasc următoarea întrebare: se mai poate afirma la această scară, pe plan internațional, un altfel de gen în viitor? Probabil, am fi înclinați să spunem că nu, dar viitorul poate aduce destule surprize. Să ne aducem aminte că în momentul când a apărut *Starcraft*, acesta a monopolizat calculatoarele. Se părea că nimic nu va mai putea detrona strategia de pe poziția de lider. Iată însă că nu a rezistat o eternitate. Cu siguranță, la fel se va întâmpla și cu FPS-ul, dar, până atunci, acesta este momentul lui.

De **Techland** ați auzit până acum numai dacă ați jucat *Gorky 17* (un RPG apărut de ceva timp), *Crime Cities* (un simulator futuristic cu niște mașinuțe superechipate și superzburătoare pe care le mânuiai în timpul luptelor cu mafia vremurilor viitoare, dar nu știu cum se făcea, întotdeauna mureai de mâna poliției) și *Another War* (alt RPG în stilul *Diablo*). După cum vedeți, **Techland** nu a avut nimic de-a face până acum cu FPS-urile. Spun doar până acum pentru că, iată, s-au hotărât să facă primii pași și au început lucrul la *Chrome*.

## Vremea vremuiește...

...și omul ajunge mult, mult mai departe decât au visat străbunii noștri. Acțiunea jocului se petrece în viitorul (pentru că există mai multe tipuri de viitor) în care omul poate coloniza planetele unor îndepărtate sisteme solare. Și cum viciile vremuiesc și ele, dreptatea va trebui să fie apărată de cineva. Cine este în stare să facă față puternicelor forțe ale răului? Cine poate să țină sus flamura binelui din lume și să strivească botul vrăjmașilor sub talpa țintuită a bocancului? Cine va reuși oare să oprească încarnarea diavolului și, cu o lovitură de bardă la fel de precisă ca a chirurgului care desface țeasta în două și scoate tumora lipită de creier, să dezlipească molima care cotropește omenirea și să o arunce în groapa cu reziduuri organice? Hei, v-ați dat seama până acum? E Logan, cine altul putea să fie. Logan, renumitul vânător de capete (și acum, întreaga audiență se ridică în picioare, strânge bine din pumni și, după o încordare a tuturor mușchilor corpului și o grimasă lămâioasă a fizionomiei, un urlet de venerare răbufnește cu putere din toate pieptutile: „LOGAN!!!").

Și așa s-a născut Logan.

## Logan Inimă de Leu

Logan ajunge pe Valkyria System într-un moment destul de sensibil. O neînțelegere se iscă referitoare la un depozit aflat pe una dintre planete. Se pare că interesele din zonă implică mai multe părți în acest conflict. Și, cum se întâmplă în astfel de situații, interesele fiecăruia primează. Rațiunea nu mai are pe unde să se strecoare, iar conflictul pare a fi inevitabil.

Să nu credeți că nu existau destui care să se bucure de situația creată. Păi, gândiți-vă un pic la mercenarii acelor vremuri. Cum adică, domne'? Să ai tu cea mai bună pregătire din lume, să fii cel mai bun în meseria ta și, totuși, copiii tăi să moară de foame pentru că tu șomezi. Adică da, ești mercenar și lucrezi pentru cel care te plătește mai mult. Dar dacă nu există nici un conflict cine te mai angajează? Dacă nu există un război cât de mic unde să lupți? Și iată cum aproximativ 75% din populația viitorului era în extaz la gândul războiului care va urma.

Dar să-i lăsăm pe cei săraci cu duhul și să ne întoarcem la Logan al nostru. Și el era un mercenar, și el se ducea să lupte pentru cel care plătea mai mult, dar totul are o limită. La un moment dat, lui Logan i se aprinde o scânteie în cap și realizează că: „banii nu e totul!". În viață


Spații largi bine realizate

lupta se mai dă și pentru altceva, nu numai pentru bănet. Și astfel se hotărăște Logan să nu înșele așteptările celor care i-au dat viață și să lupte pentru dreptate. Un discurs pe care l-a ținut în fața părinților săi (și avea zeci de mii) începea cu cuvintele: „I had a dream" și ar mai fi vrut el să continue dar, din nefericire, lumea a fugit îngrozită la prima propoziție. Astfel că Logan a rămas singur împotriva tuturor.

Singur, dar nu cum l-a făcut Mama Natură. Logan are un arsenal întreg: cuțite, pistoale, snipere, mitraliere, arme cu plasmă, aruncătoare de flăcări și lansatoare de rachete, explozivi și grenade. Și, pe lângă toate acestea, mai are acces și la tehnologia viitorului. Foarte la modă în acele vremuri vor fi implanturile (în nici un caz cele siliconice), care în acele timpuri devin și foarte utile. Un astfel de implant îți poate îmbunătăți parametrii sănătății, acurateții sau vitezei. Echipamentul fără de care nu pleacă nici măcar până la colț să-și cumpere un pachet de țigări constă în flashlight, radar, sonar, truse de prim ajutor, droguri care stimulează activitatea musculară și o mulțime de arme albe pe care le va putea folosi în timpul misiunilor. Să nu credeți însă că tot acest echipament este necesar numai pentru a-ți face cumpărăturile în siguranță. Un număr de vreo 10 misiuni îi vor testa eroului nostru reflexele și cunoștințele tactice. Acestea se vor petrece în medii diferite, începând cu jungla tropicală și continuând cu baze militare din viitor, mine pline de tot felul de pericole, sateliți artificiali care plutesc în jurul planetelor și sateliții naturali ai acestora. Logan se va putea folosi de infrastructura inamică, putând conduce fără probleme vehiculele de care dispun aceștia sau armele pe care le lasă în urmă.


Canioane de departe


Una din navele cu care ajungi în Valkyria System



## Un joc „chromat"

Aspectul grafic pare să fie cel mai bine lucrat. Este de ajuns să ne uităm la imagini pentru a vedea grija cu care se ocupă producătorii de detalii, cât de bine sunt create spațiile mari. Se promite că și personajele vor arăta la fel de bine. În imaginile lansate până acum nu am putut zări nici un personaj, din nici o tabără dar, având în vedere ceea ce ne-au oferit până acum, sunt convins că vor reuși ceva demn de luat în considerare.

Se pare că implanturile biotehnologice din secolul 25 vor permite și o schimbare a înfățișării personajelor (nu e rău când te gândești că mulți dintre eroii jocurilor de astăzi au cu siguranță nevoie de un lifting facial) și, poate mai important, o schimbare a trăsăturilor de caracter care formează personalitatea personajului respectiv.

Despre sunet nu am reușit să aflu prea multe în această fază a jocului, însă AI-ul se anunță destul de imprevizibil (ne va fi destul de greu să determinăm cu siguranță mișcările pe care le va face inamicul).

Modul multiplayer (poate cel mai important aspect al unui FPS din ziua de astăzi) va permite setări pentru un joc mai tactic sau pentru unul în care contează mai mult reflexele și dexteritatea jucătorului. Hmm, sună bine până acum. Nu mai avem mult de așteptat pentru a afla cum este într-adevăr acest joc.

Sebah

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Chrome |
| Gen: | FPS |
| Producător: | Techland |
| Distribuitor: | N/A |
| Procesor: | N/A |
| Memorie: | N/A |
| Accelerare 3D: | DA |
| Multiplayer: | DA |
| Data apariției: | primăvara 2002 |
| ONLINE | N/A |



# Project Nomads

## Chiar dacă numele nu zice mai nimic...

CDV Software este una dintre acele companii care face parte din „noul val" european de distribuitori (ca să zic așa...). Este o companie nou fondată, dar al cărei viitor se arată extrem de promițător datorită jocurilor pe care le va distribui (ca să enumăr doar câteva: *Imperium Galactica III, Breed, Neocron, Divine Divinitz, Escape from Alcatraz* etc.).

Din toată pleiada de RTS-uri, RPG-uri, MMORPG-uri și alte jocuri ce vin din direcția CDV, unul dintre ele a atras atenția presei mai mult ca oricare altul anul acesta la ECTS. *Project Nomads*, căci despre el este vorba, a reușit să câștige titlul de „Game of the Show" datorită originalei combinații de RTS și action și nu numai...

### Un alt fel de Magic Carpet

Jocul este unul nu numai ciudat dar și extrem de atrăgător prin întreg conceptul său. Te vei regăsi, la începutul jocului, pe o insulă plutitoare, undeva între nori și va trebui (cum, necum) să îți aperi teritoriul și să îți dispuți suprematia asupra cerului cu stăpânii celorlalte insule.

Insula și tot ce ține de ea este controlată în totalitate de tine. Poți să construiești și să reamenajezi zona după pofta inimii.

Partea de RTS se face simțită când vine vorba de managementul general al insulei (construcții, „colectarea" energiei etc.) și nu diferă prea mult de celelalte jocuri din gen. Fiecare clădire disponibilă are asociată o „schiță" care, odată obținută, îți oferă accesul la acea construcție. Aceste „schițe" pot fi obținute pe măsură ce avansezi în joc sau pot fi furate de la inamic. Cum? Dacă reușești să distrugi o clădire inamică, în locul acestei va apărea (doar pentru câteva secunde) schița aferentă.

O altă noutate care va bucura probabil pe mulți fani ai strategiilor este continuitatea construcțiilor de pe insule. Practic, insula este una și aceeași de-a lungul jocului (o metodă ingenioasă de a „obliga" jucătorul să se atașeze de „căminul" său), iar construcțiile de pe ea rămân acolo atât timp cât vrei tu (sau inamicul tău).

Studioul de producție ce stă în spatele jocului poartă numele de Radon Labs, iar acest nume s-ar putea să vi se pară cunoscut. Ei sunt cei care au produs acum câțiva ani *Urban Assault*, un joc bunicel la vremea lui. Unul dintre elementele distinctive din *Urban Assault* era posibilitatea de a putea controla orice unitate de-a ta. La fel se întâmplă și în *Project Nomads*. Ai probleme cu niște inamici, intri într-o turelă și rezolvi treaba. Cât timp tu ești ocupat cu „micile" probleme de zi cu zi, conducerea întregii baze va fi preluată de AI (un individ celebru, care apare în mai toate jocurile).

### Dincolo de nori

Cum cea mai bună apărare este atacul, te vei vedea nevoit în cele din urmă să începi să pui probleme adversarilor. Diversele hangare și fabrici ce pot fi construite pe insula ta îți vor oferi posibilitatea de a pune pe picioare o întreagă armată. Dar dacă dorești să urmărești atacul din prima linie sau să participi la raidurile asupra bazelor inamice, jocul îți oferă și această posibilitate. Personajul pe care îl vei controla are posibilitatea de a zbura (datorită aceleiași surse de energie cu ajutorul căreia ți-ai construit și baza) de la o insulă la alta și poate ataca s-ar putea spune cu ușurință baza inamică datorită arsenalului impresionant de magii disponibile (de la fireball-uri până la adevărate urgii ale naturii).

Grafic, jocul arată cel puțin impresionant... Iarba ce se unduiește în vânt, norii plutitori și exploziile magnifice duc jocul la un nivel de realism imposibil de descris în cuvinte (plus că engine-ul grafic va fi distribuit gratis de către cei de la Radon Labs).

Cât despre partea de multiplayer a jocului, *Project Nomads* va oferi cu siguranță un mod Deathmatch și, probabil, un mod Cooperative în LAN sau pe net.

Cei de la CDV au promis că vor lansa jocul pe la sfârșitul anului 2002 și, privind stadiul destul de avansat în care se află proiectul, nu vor exista probabil amânări și reamânări. Îl așteptăm...

**Mitza**



**Sper să nu mi se termine bateriile**



**Casă, dulce casă!**

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Project Nomads |
| Gen: | Action/RTS |
| Producător: | Radon Labs |
| Distribuitor: | CDV |
| Procesor: | N/A |
| Memorie: | N/A |
| Accelerare 3D: | DA |
| Multiplayer: | DA |
| Data apariției: | Toamna 2002 |
| ONLINE | N/A |




# Făcut pentru a-i admira formele și atât.

Lumea simulatoarelor auto se îmbogățește de la an la an cu noi producții. Pe linia celor de Formula 1 se desprind fără îndoială câteva mai valoroase dintre care amintesc în primul rând seria *Grand Prix* apoi *Formula 1 Racing* și seria *EA Sports F1*. Fiind și eu interesat de această categorie, am testat o serie de asemenea simulatoare. Dintre toate, cel mai valoros și mai atrăgător mi s-a părut a fi *Grand Prix*. Bineînțeles, aceasta nu înseamnă că nu acord din start șanse și altor producții, așa că am profitat din plin de faptul că am primit versiunea finală de la EA Sports: *Formula 1 2001*.

## „Dă-i drumul odată!"

Producătorul acestui simulator, EA Sports, este foarte cunoscut pentru eforturile pe care le depune în scopul de a obține licențele pentru jocurile sale. Dintr-o anumită perspectivă acest lucru este de admirat, însă nu suficient. Plecând de la perspectiva unui *Grand Prix* jucat foarte mult și cu mare plăcere, am deschis cu nerăbdare carcasa CD-ului, în speranța că măcar anul acesta EA a făcut un simulator mai bun. Cunoscând foarte bine calitatea graficii din versiunile anterioare (excelentă pentru vremurile acelea), m-am așteptat la același lucru și anul acesta. Însă, cunoscând și problemele pe care le-a ridicat în privința framerate-ului pentru sistemele de atunci, am sperat la o anumită îmbunătățire pentru acum. Cum spuneam, instalez jocul și îl pornesc.

Titlul, lauda de rigoare pentru licențele mașinilor, film drăguț, muzică plăcută, comentarii încurajatoare din partea colegilor de redacție și meniu. Încerc să-l configurez și primul avertisment – toate setările pentru grafică și sunet îmi sunt sugerate undeva pe la minim-mediu. Mă gândesc că ceva nu e în regulă. Totuși, am calculator țapăn cu GeForce și SB Live. Setez totul la maxim chiar dacă se colorează în roșu aprins și purced în a investiga restul. La îndemnul plin de curiozitate al dragilor mei colegi care mișunau pe lângă mine „Dă-i drumul odată", „Lasă că te uiți altă dată acolo", „Hai, mă, că am treabă", intru într-un quickrace. Aștept să se încarce și... framerate-ul dispare sau, oricum, nu contează: cam o imagine la 10-12 secunde. Singurul mod în care am reușit să-l joc a fost cu grafica și sunetul sugerate: la minim. Ulterior l-am testat și pe sisteme mai puternice, singurul care a fost capabil să-l ducă a fost cel cu procesor la 1,4 GHz, GeForce 2 Ultra și SB Live Platinium. A fost dezamăgire totală în rândul tuturor. Eu am rămas în continuare pe baricade, singur bineînțeles, hotărât să testez și restul.

## Așadar, unde-i diferența?

Un lucru e clar. Dacă nu ai măcar un procesor de 800 MHz, o placă grafică performantă și una de sunet la fel, poți să renunți liniștit la gândul de a juca *F1 2001*. Pentru media sistemelor actuale vă recomand sincer să jucați *F1 2000* pentru că mare diferență între el și actuala variantă nu există. Singurul avantaj este faptul că este actualizat pentru acest sezon al Campionatului de Formula 1. Așa că puteți concura pe exact aceleași 17 trasee „bătute" de participanții de anul acesta. În mod





Înfruntând vicisitudinile vremii.



Pe care să-l trăsnesc? Pe primul, că se oftică mai tare.

Hei, ce faceți? Lăsați-mă-n pace! la mâna de pe roată! Hoțiii?

normal, sunt prezente toate cele 11 echipe și toți cei 22 de șoferi care au concurat în actualul sezon, incluzându-i pe veteranul Michael Schumacher și tânărul Juan Pablo Montoya, ca și mașinile Ferrari, Jaguar, McLaren și BAR. Alte modificări țin de faptul că *F1 2001* este primul din serie care simulează la perfecție condițiile atmosferice care au însoțit desfășurarea curselor de anul acesta. Probabil, acesta va fi un amănunt gustat de majoritatea fanilor seriei. Eu nefiind unul dintre ei, mi se pare un amănunt destul de insignifiant, având în vedere că *GP 3* face și el acest lucru și chiar mai bine. O noutate este reprezentată și de faptul că activitatea la pituri se vizualizează panoramic în full 3D și puteți observa cum sunt schimbate cauciucurile și cum este alimentată mașina cu combustibil. Ei, asta da schimbare care să mă facă să dau o sumă destul de substanțială pentru a-l achiziționa... Setup-ul mașini este exact același ca și în *F1 2000*. El cuprinde aceeași lungă listă de posibilități de modificare a performanțelor mașinii: bump, rebound, ride height, spring rate, camber, steering lock, gearing și multe altele. Normal, aveți nevoie de cunoștințe destul de solide de mecanică pentru a face mașina să ruleze satisfăcător în condițiile în care doriți să concurați pe un nivel mai înalt de dificultate. Numărul mașinilor pentru training s-a ridicat la trei, însă singurele diferențe dintre ele sunt culoarea și reclamele.

## Și altele

Pentru cei cu simțul Arcade în sânge și pentru ceilalți vitezomani, va fi din nou prezentă exagerarea senzației de viteză, care este de altfel specifică seriei. Personal, sunt adeptul unui oarecare realism și de aceea nu am transpirat prea tare de emoție. Controlul din taste este foarte greu de calibrat, iar pentru volan e bine de știut că nu conține opțiunea de force-feedback, ceea ce reprezintă, după părerea mea, un mare dezavantaj. În multiplayer problemele primei versiuni rămân, adică pentru a te putea conecta nu poți folosi decât TCP/IP și trebuie să cunoști cu exactitate adresa de IP a serverului. Revenind la grafică, am reușit, cum spuneam, să îl testez pe un sistem foarte performant. De aceea declar cu mâna pe inimă că grafica este excepțională. Chiar dacă nu s-au făcut foarte multe modificări față de versiunea anterioară, totuși, calitatea imaginii se apropie foarte mult de ceea ce vedem la televizor. Totul este lucrat cu foarte multă grijă, păcat că nu s-au gândit suficient de mult la framerate și la noi cei cu sisteme normale. Ciudat mi se pare faptul că au mai pus trei umbre, trei lumini și o piatră pe ici pe acolo și cerințele minime de sistem au crescut față de *F1 2000* cu 100 MHz la procesor și ce să mai zic de placa grafică. Sunetul, ascultat așa cum trebuie pe un sistem five-point-one, este de-a dreptul înfiorător... de bun. Acest lucru nu mi se pare totuși deosebit, mai ales datorită faptului că EA deține licențele pentru folosirea mașinilor în joc și sunetul așa și trebuie să fie. Oricum, aici îi dau notă mare.

## Eu cred că...

Personal, consider acest joc ca făcând parte din categoria acelora la care stai și te limitezi la a le admira de la distanță, chiar în condițiile în care dispui de un sistem corespunzător. Este frumos, spectaculos însă nu prea este jucabil. La noi în țară cu siguranță nu va avea trecere. Dacă ar fi să-l compar într-adevăr cu *GP 3*, mi-e teamă că nu aș putea. Recomandarea mea sinceră este să-l vedeți. Restul nu spun, pentru că nu aș vrea să vă ucid plăcerea.

Locke



| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | F1 2001 |
| Gen | Simulator auto |
| Producător | EA Sports |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Ofertant | Best Distribution<br>Tel. 01-3455505 |
| Procesor | PIII 600 MHz |
| Memorie RAM | 128 MB |
| Accelerare 3D | 32 MB |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica | 19/20 |
| Sunet | 14/15 |
| Gameplay | 15/30 |
| Feeling | 12/05 |
| Multiplayer | 05/20 |
| Impresie | 05/10 |
| ON-LINE | www.f12001.com |






Ce ți-e și cu vampirii ăștia!

Dacă ar fi să ne luăm după schema la care se pretează toată lumea, am putea presupune atunci că în cazul în care un film din seria „...nu trage, dom' Semaca!" ar fi fost un uriaș succes internațional (eh...) am fi văzut după ceva timp un FPS sau un Adventure în care un virtual comisar Moldovan făcea legea cu pistolul Carpați din dotare. Din fericire, nu este cazul...

Alții însă încasează milioane și sute de milioane de dolari de pe urma unui film, astfel că este normal să încerce să exploateze fenomenul cât de bine pot. Bani, bani, bani!!!

Ei bine, noi avem filmele noastre și regizorii noștri, iar ei îl au pe Tarantino. Dacă îți plac filmele în care violența este ca la ea acasă, cu un scenariu bine pus la punct, actori buni și mult umor negru, e imposibil să nu fi auzit de Quentin Tarantino (de fapt, e IMPOSIBIL să nu fi auzit de el, punct).

Jocul (care continuă povestea din film) este produs de GameSquad și Cryo, GameSquad fiind indivizii care au făcut și *The Devil Inside*, un alt action asemănător din mai multe privințe cu *From Dusk Till Dawn*, iar **Cryo** fiind... ei bine, **Cryo**, știți cu toții despre ce vorbesc.

Având în vedere că ambele firme au acumulat o destul de mare experiență în producerea unor jocuri action/adventure, să vedem cum s-au descurcat în cazul de față.

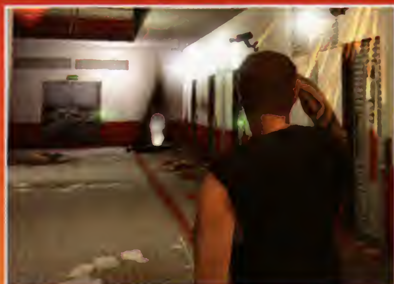
## Vremuri de tranziție

*From Dusk Till Dawn* te pune în pielea lui Seth Geko, tocmai scăpat din evenimentele din primul film, prizonier pe o imensă navă-închisoare ce se îndreaptă spre New Orleans. Seth este condamnat la moarte și mai are aproximativ 72 de ore de trăit în momentul în care niște vampiri se decid să pună stăpânire pe vas și pe globulele roșii ale prizonierilor.

Ahem! Iată-ți misiunea: trebuie să scapi teafăr și nevătămat de pe navă și să-i ajuți pe ceilalți prizonieri în lupta lor disperată împotriva inamicilor cu canini supradezvoltați.

Povestea ce stă în spatele jocului a fost scrisă de către Hubert Chardot, un scriitor care (dacă greșesc, vă rog să îmi scuzați ignoranța) este atât de lăudat de francezii de la **GameSquad** și **Cryo** încât te apucă râsu'-plânsu' când dai de crudul adevăr. Ca exemplificare, voi purcede la prezentarea unui mic fragment din descrierea poveștii, așa cum apărea ea pe site-ul jocului:

„Cum poți continua povestea din film pentru a atrage atenția jucătorilor?... Răspunsul găsit de Chardot a fost unul extrem de inteligent. Plasează-l pe Seth Geko într-o navă-închisoare de maximă siguranță ce se îndreaptă spre New Orleans. Acordă-i pedeapsa maximă și 72 de ore de trăit. Adevărata viziune a lui Chardot intră în scenă de abia aici, când decide


În lipsă de altceva, se pare că vampirii au început să muște și din pereți


Nu, nu cheile!... Știu sigur că am pus gloanțele aici, pe undeva!


Scuzați-mă, mi se pare mie sau dumneavoastră chiar trageți în mine?


Înainte...


...şi după

ca vasul să fie atacat de o armată de vampiri necruţători. Cu ajutorul unui arsenal ce cuprinde cele mai impresionante şi violente arme ce au apărut vreodată într-un joc, Chardot decide să îl pună pe jucător în rolul lui Seth Geko;", staţi că mai e, „vampire slayer!"... aşa deci, Buffy are un concurent.

*From Dusk Till Dawn* este un action/adventure ce poate fi jucat atât 1st cât şi 3rd person. Gameplay-ul nu este unul prea complex, sarcina ta principală fiind aceea de a te feri cu succes de inamicii ce te atacă din colţoane care mai de care mai suspecte şi trimiterea lor pe tărâmul de dincolo, unde sângele curge liber pe ogoare şi câinii au numai două perechi de jugulare.

Controlul personajului este unul dintre cele mai stresante pe care le-am întâlnit până acum. Eu unul nu am putut rezista să îl joc în 3rd person, ochirea unui inamic devenind extrem de dificilă în acest view. Jucându-l 1st person nu poţi să nu te miri la cât de greu este de controlat personajul. Seth se mişcă aiurea, intră mai tot timpul în pereţi, merge mai departe chiar dacă tu ai luat mâna de pe tastatură etc. Este stresant să te găseşti urmărit de o hoardă de vampiri şi să realizezi în ultimul moment că, ori uşa se tot mişcă în faţa ta, ori tu nu reuşeşti să o nimereşti. Şi dă-i şi luptă... şi dă cu tastatura de pământ şi zbiară la monitor...

## M-aş speria, dar n-am de ce

Povestea continuă aşa cum a început (şi tot aşa sfârşeşte), insipidă, incoloră, inodoră... lipsită de originalitate şi alte câteva elemente... elementare (cum ar fi un fir epic interesant şi incitant).

Este cunoscut faptul că într-un joc ce se doreşte a fi cât de cât terifiant, unul dintre lucrurile pe care trebuie să îţi concentrezi atenţia este atmosfera. Jocul pierde din start o mare bucată de atmosferă din cauza story-line-ului pueril. Mai departe?

Grafica jocului nu este una prea strălucită, diversele bug-uri grafice, mai mult sau mai puţin supărătoare, apărând la tot pasul. Ceea ce m-a surprins a fost însă arhitectura nivelelor. Gândite cu cap şi ajutate de engine-ul ce îşi face cu brio treaba în această privinţă, nivelele din joc sunt unul din singurele lucruri ce reuşesc să se ridice la nivelul aşteptărilor.

De asemenea, unele „întâlniri" cu inamici şi mai ales cu boşii sunt chiar interesant realizate şi îndeajuns de înfricoşătoare.

Dar oricum ai privi situaţia, după ce joci câtva timp realizezi faptul că *From Dusk Till Dawn* nu este deloc înfricoşător.

Motivul principal, pe lângă toate celelalte minusuri enumerate mai sus, este faptul că jucătorul nu reuşeşte să se afunde în joc şi nici nu se reuşeşte crearea unei legături între jucător şi avatarul lui (Seth). Principalul motiv ar fi lipsa unei atmosfere sonore adecvate. Ok, poveste nu e, niveluri interesante sunt, însă... ce mai lipsea era partea audio. Ar fi putut cei de la GameSquad să arunce 3 „homleşi" într-un studio şi să-i pună să zbiere ca după bere şi uite că obţineai ceva atmosferă în joc. Jocul este incredibil de tăcut, având în vedere că avem de-a face cu o navă infestată de vampiri înfometaţi. Cât despre legătura emoţională dintre Seth şi jucător, aceasta nu se realizează pentru simplul fapt că locul lui Seth NU este în acest joc.

Remarcile sale emise în timpul jocului s-ar potrivi mai degrabă într-un *Duke Nukem* decât într-un joc horror în care personajul principal ar trebui să dea dovadă de ceva sentimente şi nu să fie tipul de personaj indestructibil a cărui singură menire este aceea de a omorî cât mai mulţi.

## Nu mai vreau

Pe scurt, jocul nu prea merită atenţie. Ca action/adventure reuşeşte un gameplay câteodată stresant, iar partea de horror este sublimă dar inexistentă.

Dacă vă permiteţi să îl cumpăraţi îi puteţi da o şansă pentru câteva ore, dar cu greu veţi putea trece peste inconvenientele „oferite" de acest joc. Păcat, filmul a fost chiar drăguţ.

Ah, am uitat să vă spun... meniurile sunt mişto.

**Mitza**

### From Dusk Till Dawn




**Regizor:** Robert Rodriguez
**Cu:** Quentin Tarantino, George Clooney, Harvey Keitel, Selma Hayek
**Durată:** 108 minute
**Gen:** Action/Horror

*From Dusk Till Dawn* prezintă povestea fraţilor Geko care tocmai au evadat (cu masacrul de rigoare) dintr-o închisoare federală. Cei doi iau ostatici o familie şi se opresc, în drumul lor spre Mexic, la un bar deocheat din deşert. Acesta se dovedeşte a fi în cele din urmă o imensă capcană pregătită de vampiri. După ce se lasă noaptea, uşile barului se închid iar măcelul poate începe.

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | From Dusk Till Dawn |
| Gen | Action/Adventure |
| Producător | Game Squad |
| Distribuitor | Cryo Interactive |
| Procesor | P II 350 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 8 MB |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica | 15/20 |
| Sunet | 05/15 |
| Gameplay | 15/30 |
| Feeling | 02/05 |
| Storyline | 10/20 |
| Impresie | 05/10 |
| ONLINE | dusktilldawn.cryogame.com |









Dacă şi pe asta o trimite în aut, adio titularizare.

# Unde-i fotbal nu-i minciună...

Oriunde ne-am duce pe lumea asta, pe oricine am întreba, putem fi siguri de un lucru: Toţi au auzit de fotbal! Nici nu e de mirare, este suficient să conştientizaţi un pic ce se întâmplă în jurul vostru şi veţi putea observa cât de mult este prezent fotbalul în viaţa noastră. Transmisii în direct din fantastica Divizie A, din Premier League, Il Calcio, Primera Division, Campionatele Europene sau Mondiale, alături de tot felul de emisiuni ce gravitează în jurul temei fotbal care ne invadează la tot pasul. Şi uite-aşa am ajuns, cu mic cu mare, să fim toţi aşi în materie de fotbal. Şi unde putem să ne aplicăm cel mai bine cunoştinţele decât într-un simulator de manager de fotbal.

Ultimii ani au fost dominaţi fără doar şi poate de seria *Championship Manager* produsă de Sports Interactive. Acest lucru se datorează în mare măsură şi incapacităţii seriei de jocuri de la *EA Sports*, care nu reuşeşte sub nici o formă să iasă din mediocritate. După ce primul joc, cu toate problemele lui, părea să lanseze o nouă viziune asupra acestui gen, jocurile ce au urmat nu numai că nu au reuşit să aducă ceva nou, ci, dimpotrivă, au fost din ce în ce mai slabe.

## Simularea

Spre disperarea mea, jocul cu indicele 2002 al seriei pare să confirme panta descendentă pe care se îndreaptă de câţiva ani încoace. Mai mult decât atât, nu am văzut nimic nou, în afară de obişnuitele update-uri ale echipelor şi jucătorilor. Ba nu, mint. Există un element, poţi striga de pe margine jucătorilor (prin intermediul unor shortcut-uri) să şuteze, să paseze sau să execute un tackling, ceea ce oricum nu vă prea recomand să o faceţi.

Dar să luăm lucrurile pe rând şi să ne ocupăm mai întâi de engine-ul de simulare grafică. Împrumutat de la *FIFA 2000*, dar cu mult mai slab şi în continuare plin de bug-uri grafice, cla-chează cu brio la capitolul „simularea meciului". Păi, altfel cum îmi poate mie explica EA Sports că nu am reuşit, de-a lungul a multe sezoane, să văd măcar un singur gol înscris cu capul. Sau un gol înscris din centrare... Sau un gol înscris din corner... Sau un gol înscris de mijlocaşi sau fundaşi din acţiune... (Chiar dacă fundaşul ajunge cu mingea în careu şi e singur cu portarul (şi aici vine faza tare) aşteaptă să vină atacantul, căruia i-o pasează liniştit, pentru că nici portarul nu a schiţat nici un gest de apărare!) Sau un duel câştigat de atacant în faţa fundaşului... Sau un dribling reuşit al atacantului în faţa fundaşului... Sau un atacant să depăşească în viteză un apărător... Sau sau sau şi lista poate continua aşa la infinit. Nu ştiu ce fel de fotbal se joacă prin campionatele europene, dar eu unul nu am reuşit să închei nici un meci fără cartonaşe roşii, de o parte şi de cealaltă. Arbitrii sunt foarte darnici la acest capitol. Practic, orice fault comis înseamnă automat un avertisment galben şi uneori chiar roşu direct. Aşa se face că schimbările nu vor mai fi tactice, ci de supravieţuire, fiind obligat să schimbi cât mai repede jucătorul avertizat pentru a nu risca să




O tactică bună îţi poate câştiga un meci... pe hârtie cel puţin.




Nu-i rău ca obiectiv, mai ales pentru o nou promovată.


La cabine, jucătorii aşteaptă cu nerăbdare intrarea pe stadion.


Şi prima acţiune periculoasă vine dintr-o lovitură liberă...


Imagine omniprezentă pe stadioanele din FAPLM 2002


Stânga unu, dreapta doi... C-aşa-i jocul pe la noi!

rămâi cu oameni în minus pe gazon. Şi când te gândeşti că există un joc pe nume *Premier Manager 98*, al cărui engine de simulare grafică putea fi numit revoluţionar. Şi nici măcar nu era 3D.

## Tactica

Ţin să menţionez primul lucru pozitiv al jocului: toţi membrii echipei vor urma cu stricteţe instrucţiunile pe care le-ai împărţit. Dar, cum nici un lucru bun nu durează, imediat bubele încep să apară şi la acest capitol. Ca să vă lămuriţi, am să vă dau un exemplu: poţi să alegi stilul de joc al echipei, să zicem dintre Longball şi Short Pass. Dacă e să dăm crezare manualului, Longball este mai eficient în cazul echipelor mici cu jucători nu foarte tehnici, în timp ce Short Pass se potriveşte exact echipelor puternice cu jucători valoroşi. Era cât pe ce să mă exprim asupra întregii polilogii de mai sus, care de altfel apare şi în manual, printr-un epitet nu prea plăcut, dar nu vreau să văd cenzuri prin articolele mele. Lucrurile stau de fapt cu totul altfel. Longball va fi interpretat de engine-ul jocului astfel: mijlocaş pasează la fundaş, fundaşul degajează spre vârfuri. Şi cum atacanţii nu au niciodată câştig de cauză în faţa apărării, mai ales la duelurile aeriene, în scurt timp partida de fotbal se va transforma într-un meci de tenis între cele două defensive. Short Pass e cu totul altă poveste. Jucătorii se vor întrece în a-şi pasa mingea cât mai rapid (fără nici un pic de „simţ al jucătorului liber sau aflat în poziţie prielnică") iar jocul se va transforma într-o „unde-i mingea şi grămada". Astfel, ambele tactici sunt la fel de inutile, punctând, poate, doar la capitolul artistic.

## Managementul

În ceea ce priveşte conducerea clubului în sine, jocul stă la fel de prost ca şi la toate celelalte capitole. Practic, totul se transformă rapid într-o cursă pentru aducerea celor mai buni jucători la clubul tău, bineînţeles în limita cuferelor. Bugetul pentru sezonul în desfăşurare se decide într-un mod foarte... bizar. Ţi se propun trei obiective (realiste după cum spune manualul) ce trebuie atinse, fiecăruia dintre ele fiindu-i alocat un anumit buget. Tu îl alegi pe cel care-ţi convine şi vei primi automat banii. Cu prima ocazie în care ai ajuns pe roşu, indiferent de prestaţia ta şi a echipei din campionat, eşti automat concediat şi jocul se termină aici. Acum nu ştiu cât de realistă este ţintirea titlului de către o echipă nou promovată, aşa cum mi s-a întâmplat mie. Practic, cel mai slab obiectiv propus este să termini în prima jumătate a clasamentului, când în realitate o echipă nou promovată, cu toate ambiţiile ei, ar fi super fericită să scape de retrogradare.

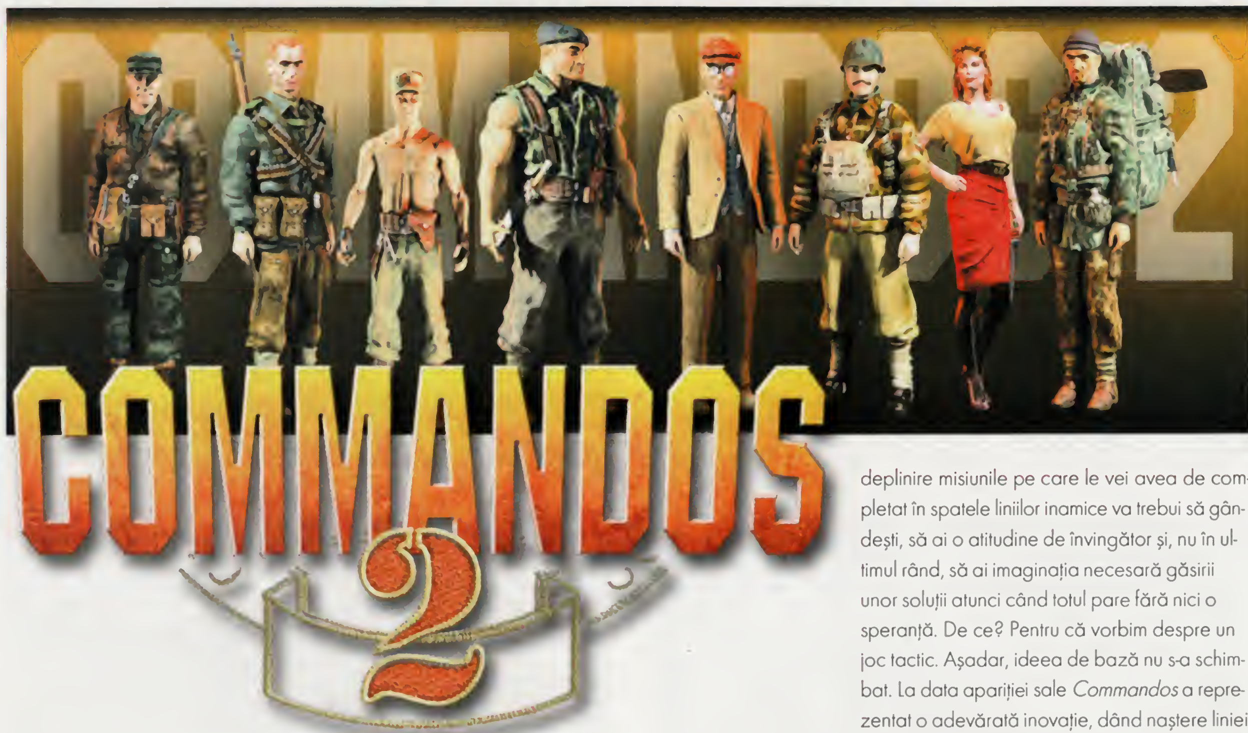
Ce pot să mai spun, dacă sunteţi fani fanatici ai genului poate veţi pierde ceva timp în compania acestui joc, în aşteptarea unuia mai răsărit.

Claude

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | The F.A. Premier League Manager 2002 |
| Gen | Manager de fotbal |
| Producător | EA Sports |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Ofertant | Best Distribution tel. 01-3455505 |
| Procesor | P II 300 MHz |
| Memorie RAM | 32 MB |
| Accelerare 3D | Nu |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica | 10/20 |
| Sunet | 09/15 |
| Gameplay | 15/30 |
| Feeling | 01/05 |
| Storyline | 06/10 |
| Multiplayer | 04/10 |
| Impresie | 04/10 |
| ON-LINE | N/A |








„Problema cheie este aceasta: folosirea eficace a forței terestre și aeriene nu are așa de mult de-a face cu armele, avioanele și tehnica, cât mai ales cu gândirea, atitudinea și imaginația." (Generalul Merill A. McPeak, Șeful Statului Major al F.A.M. ale S.U.A.)

Adevărul citatului de mai sus nu poate fi pus la îndoială. El se bazează pe ani întregi de experiență militară ai generalului (și, după cum știți, americanii au fost cam ocupați în ultima vreme.) Fără îndoială că cele trei caracteristici enumerate în final pot face diferența pe câmpul de luptă. Ei, după experiența personală pe care am căpătat-o, cu *Commandos*, vreau să vă zic că aceleași caracteristici vor face diferența și în joc. Cei care au urmărit până acum seria *Commandos* știu despre ce vorbesc. Totul a început în 1998 când **Pyro Studios** a lansat *Commandos: Behind Enemy Lines*, urmat de expansion pack-ul din 1999: *Commandos: Beyond the Call of Duty*. Iată că, după o perioadă de timp care unora li s-a părut o eternitate a fost lansat și *Commandos 2: Men of Courage*.

## Toate-s vechi și noi sunt toate

Jocul te pune în postura de comandant al unei unități de comando în cadrul celui de-al II-lea Război Mondial. Pentru a duce cu succes la îndeplinire misiunile pe care le vei avea de completat în spatele liniilor inamice va trebui să gândești, să ai o atitudine de învingător și, nu în ultimul rând, să ai imaginația necesară găsirii unor soluții atunci când totul pare fără nici o speranță. De ce? Pentru că vorbim despre un joc tactic. Așadar, ideea de bază nu s-a schimbat. La data apariției sale *Commandos* a reprezentat o adevărată inovație, dând naștere liniei tactice din strategiile în timp real. Acum *Commandos 2* continuă această linie. Să nu credeți că nu e nimic nou. Există elemente de gameplay, există o grafică și multe altele, pe care voi încerca să vi le arăt în paginile următoare, care nu s-au mai văzut până acum.

În primul rând, jocul constă în 10 misiuni mari și două training-uri la început. Pe deasupra, în fiecare misiune avem posibilitatea de a completa o fotografie din bucățele pe care le găsim prin tot felul de dulapuri și dulăpioare pentru a câștiga o misiune bonus. Cele zece misiuni par cam puține, dar vă asigur că veți avea nevoie de ore bune, ba chiar zile întregi pentru completarea uneia singure, deci nu săriți prea repede cu critica (asta dacă urmați indicațiile de pe cutie și nu vă jucați mai mult de 20 de ore pe zi). Misiunile sunt diferite, desfășurându-se în diferite baze inamice, ajungând și până în Japonia (deci luptele nu se mai dau numai împotriva nemților). Primele două misiuni par a fi cele mai mari, ele desfășurându-se pe



**Budha între palmieri**


Pistruiatule, primul e al meu!

aceeaşi hartă. Problema este cu training-urile, care îi aruncă practic în mâna duşmanului pe cei care nu au mai jucat până acum ceva de acest gen. Jucătorul este trimis undeva pe frontul inamic unde va trebui să înveţe prin numeroase salvări şi încărcări cu ce se mănâncă de fapt acest joc. Frustarea poate atinge cote alarmante în acest moment şi începătorul nostru ar putea hotărî că nu merită să-şi toace nervii şi să părăsească de timpuriu câmpul de luptă (aici intervine problema atitudinii!). Cu un pic de răbdare la început veţi fi cu siguranţă prinşi în universul acestui joc şi nu vă veţi lăsa până nu îl terminaţi.

## Duri, tată, da' buni la inimă

Trupa de comando s-a mai mărit un pic. Pe deasupra, au mai ţinut şi un chef mare, cu lăutari, spirtoase, cântăreţe şi o mulţime de miei la proţap, nu de alta dar au fost botezaţi şi fiecare dintre ei a primit câte un nume. Astfel, Green Beret a devenit Tiny sau, în limbaj de cartier, Micuţul. Sniper-ul nu este altul decât Duke, mai cunoscut şi ca Nukem, dar nu e acelaşi. Marinarul este Fins, un campion al aruncărilor cu cuţitul. Mai urmează şoferul Tread, o adevărată ameninţare pentru drumurile publice, Inferno sau Demolition Man, un băiat cu faţa simpatică pe care-l strică numele, şi Spooky, spionul cu nume de labrador de Bucureşti şi figură de intelectual a la Caţavencu, imbatabil în derutarea inamicului. Noile apariţii în familia lui Commandos ar fi: Lupin, hoţul cu mânecă foarte largă în care încap toate cele, cu abilităţi desăvârşite în tehnicile ninja ale mişcărilor iuţi, silenţioase şi în evapoarea portofelului în 2 secunde, prieten cu un şoricel; şi Natasha, o frumoasă rusoaică cu accent, ale cărei principale arme sunt picioarele lungi şi buzele pline, profitoare de inocenţa soldaţilor germani foarte sensibili la ispită. Ei, dar să nu uităm de cel mai important membru, Whiskey, un câine de rasă pe post de jigodie plină de purici.


Dacă dau ăştia drumu' la curent m-am prăjit.


Aşa arată interioarele



## Atenţiune! Action!



După ce am adunat întreaga familie să mai spunem că, odată cu trecerea anilor, aceştia au devenit şi mai deştepţi. În primul joc personajele aveau abilităţi bine delimitate. Acuma toţi au o pregătire militară de bază care le permite să facă mai multe lucruri rudimentare de care nu erau în stare. Majoritatea pot muta cadavrele în afara razei de vizibilitate a inamicilor. Toţi au urmat cursuri intensive de înot şi se descurcă foarte bine în orice fel de ape. Dacă toţi ştiu să tragă cu pistolul, nu poţi să le ceri să mânuiască şi o armă automată. Aici intervine domeniul specializărilor. Abilităţile şi „jucăriile" de care dispun fiecare ar ocupa jumătate din paginile acestei reviste pentru a fi puse pe hârtie. Tehnici întregi de comando, de la urcatul pe înălţimi cu ajutorul unei ancore de care este prinsă o sfoară până la strecurarea prin ferestre aflate la înălţime cu ajutorul unei scăriţe din frânghie şi lemn, urcarea pe stâlpi şi traversarea zonelor populate suspendaţi pe cabluri, scufundări la adâncime, descoperirea şi dezamorsarea minelor, plantarea bombelor şi declanşarea unor adevărate explozii, atacuri cu cuţitul în gură sau prin aruncarea lui de la distanţă, parcurgerea unor distanţe apreciabile suspendaţi de nişele vreunui perete, îngroparea şi ascunderea sub pământ, tehnici speciale de atragere a inamicilor în capcană, etc. Dar, probabil cel mai folositor lucru pe care l-au învăţat este utilitatea unui rucsac pe care-l poartă fiecare, un inventory nu foarte mare, dar eficient. Acum membri echipei îşi pot transfera armele de la unul la altul. Fiecare soldat inamic are de asemenea un inventory din care putem obţine cele necesare, inclusiv hainele de pe el, ce se vor dovedi foarte utile pentru deghizarea soldaţilor noştri şi apropierea de duşmani. Rolul lui Whiskey este unul dintre cele mai importante. Fiind produsul unei şcoli renumite de dresaj, Whiskey se va deplasa întotdeauna la locul de unde vine sunetul unui fluier special pe care îl au în dotare toţi membrii trupei. Şi cum câinele mai are şi mult spaţiu în blană, pe lângă purici va putea purta cu uşurinţă de la unul la altul şi câte-o puşcă sănătoasă, o bombă cu ceas sau nişte costumaţii de nemţi.

Din *Commandos 2* acţiunea nu se mai petrece numai în exterior, ci şi în interiorul clădirilor. Practic, vom putea intra cam în orice clădire pe care o vedem pe hartă. În dulapurile din acestea sunt ascunse o mulţime de lucruri extrem de folositoare, printre care şi fragmentele din fotografia care ne acordă misiunea bonus.

În majoritatea momentelor nu vom putea alege o abordare directă, de genul: mă duc şi împuşc tot ce mişcă. Alarma e un sunet pe care nu vreţi să-l auziţi, pentru că atrage după el tot felul de patrule şi mişcări imprevizibile care vă vor da peste cap toate planurile. Vizibilitatea pe care o au gărzile este subliniată de un câmp verde, partea accentuată fiind cea în care veţi fi cu siguranţă zărit. Zgomotele puternice vor atrage de asemenea atenţia celor dimprejur, finalul fiind tragic pentru trupa voastră de comando. Există posibilitatea împărţirii ecranului în mai multe zone (F2-F7), pentru o mai bună coordonare a mişcărilor întregii echipe de-a lungul şi de-a latul hărţii. Dar, cu toate că jocul permite membrilor trupei să facă acţiuni diferite în acelaşi timp, ne va fi nouă cam greu să coordonăm în acelaşi timp mişcările a şase indivizi în şase locuri diferite. În concluzie, în cea mai mare parte a jocului vom coordona câte unul, pe rând.



## Detaliile

Interfaţa jocului este destul de complicată. Veţi avea cu siguranţă nevoie de manual pentru a deduce toate shortcut-urile. Se poate juca şi



Încă un pic şi porneşte alarma




Natasha, my love!


Ah, ce explozie frumoasă!


Tehnica japoneză

numai cu mouse-ul, dar reacția va fi mult mai lentă și, în momentele tensionate, numai de așa ceva nu aveți nevoie. Va dura ceva timp până vă veți obișnui pentru că, la câte acțiuni sunt posibile, și tastele sunt multe rău. Una dintre cele mai uzitate va fi ALT împreună cu clic-stânga, pentru că astfel veți schimba unghiul din care vedeți acțiunea. În acest sens, jocul este puțin ciudat. Nu este un 3D pur, pentru că nu te poți învârti cu 360 de grade în jurul personajului. Există patru unghiuri care îți oferă imagini prerenderizate ale hărți din perspectivele respective. O deficiență a acestei modalități este faptul că te va lăsa de câteva ori în ceață, neștiind unde ți-e personajul pe care-l aruncai în mijlocul luptei, deoarece, la un moment dat, când ai încercat să schimbi unghiul pentru a vedea mai bine, a rămas în spatele vreunei clădiri.

Dar, odată ce te obișnuiești cu această modalitate, nu poți decât să admiri engine-ul jocului. Hărțile sunt uriașe și extrem de detaliate. Zoom-ul este foarte bine integrat, numai la extremă imaginea devenind pătrățoasă. Animațiile personajelor sunt excelente. Parcă sunt actori pe un platou de filmare. Mișcările lor sunt reale și logice. Un mecanic meșterește de zor la mașinăria pe care o are în folosință, în timp ce un soldat care nu este de gardă își curăță arma. În ceea ce privește AI-ul există fără îndoială îmbunătățiri față de primul Commandos. O cât de mică neatenție poate declanșa alarma. Cu toate acestea, în mijlocul unei lupte, un soldat cu lipsă acută de nicotină în sânge se repede fără să mai stea pe gânduri, prin mijlocul gloanțelor, pentru a lua un pachet de țigări pe care i l-ai pus în față, pe când un ofițer care trage cu patos din Karpatul lui original nici nu se sinchisește să se uite măcar la pachetul pe care i l-ai aruncat la picioare.

Muzica jocului este foarte antrenantă. Alegerea creatorilor a fost bună în această direcție. Comentariile pe care le fac însă membri trupei de comando, deși rostite excelent, cu tot felul de accente, pot deveni sâcâitoare datorită repetiției.

Există și multiplayer-ul care, alături de gradele diferite de dificultate ce pot fi alese, asigură o rată destul de mare de rejucabilitate. Multiplayer-ul se bazează pe modul cooperativ, jucătorii punând umărul împreună la îndeplinirea misiunilor.

În final nu-mi mai rămâne să spun decât că a fost o adevărată plăcere să joc *Commandos 2*. Cred că atracția care o are pentru



mine se datorează necesității celor trei trăsături de care vorbea generalul la începutul articolului - gândirea, atitudinea și imaginația. Prezența acestora a îmbogățit jocul cu o dimensiune de realitate care fără îndoială a asigurat succesul primului *Commandos* și-l va asigura și pe al acestuia.

Sebah


Și leii țin cu mine...


Asta da defensivă

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | Commandos 2: Men of Courage |
| Gen | RTT |
| Producător | Pyro Studios |
| Distribuitor | Eidos Interactive |
| Ofertant | Monosit Conimpex tel. 01-3302375 |
| Procesor | P II 300 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | 12 MB |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica | 19/20 |
| Sunet | 13/15 |
| Gameplay | 26/30 |
| Feeling | 05/05 |
| Storyline | 09/10 |
| Multiplayer | 09/10 |
| Impresie | 10/10 |
| ONLINE | www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/ |








# EA Sports ne provoacă din nou la un meci de hochei

An de an **EA Sports** ne onorează cu prezența pe piață a simulatoarelor sale sportive, dintre care nu lipsește niciodată *NHL*. Și în această toamnă ne vom putea bucura de spectacolul oferit de către cei mai buni hocheiști din lume. De-a lungul anilor seria *NHL* a fost, alături de *NBA Live*, cea care a avut cea mai constantă ascensiune în ceea ce privește realizarea tehnică. Cu fiecare an și fiecare versiune, jocurile *NHL* reușeau să îmbogățească experiența și atmosfera creată de acest sport bărbătesc și generator de adrenalină. *NHL 2002* se înscrie pe aceeași curbă ascendentă, de câteodată te întrebi cât mai poate urca, iar în continuare o să și vedeți de ce.




## Seara spectacolului

Anul acesta, *NHL 2002* sosește cu o serie de schimbări interesante, de altfel saltul de la 2001 la 2002 este mai evident decât cel dintre versiunile 2000 și 2001. S-a lucrat enorm de mult la crearea atmosferei de mare gală, de spectacol din arenele de hochei. *NHL 2002* dovedește o dată în plus că americanii sunt mari artiști atunci când vor să creeze un spectacol impresionant. Grafica de excepție, plină de culoare, susținută puternic de un fundal sonor impunător, constituie coloana vertebrală a întregului spectacol de pe gheață. Ca și până acum, nu am decât cuvinte de laudă în ceea ce privește realizarea tehnică a jocului. Grafica se ridică la cele mai înalte standarde, muzica și comentariul constituie sarea și piperul jocului. Mici touch-uri se pot observa din când în când: spectatori purtând pălării **EA Sports** sau crainicul sălii anunțând găsirea unui portofel cu 100 de dolari în el.

Elementele noi, ce contribuie din plin la crearea și menținerea acestei atmosfere grandioase, sunt acele momentumuri specifice transmisiunilor televizate. Atunci când pe gheață are loc un eveniment palpitant (un bodycheck foarte decis, o scăpare unu-la-unu cu portarul sau o intervenție miraculoasă a acestuia) camera se focalizează asupra acțiunii, uneori cu reluări din toate unghiurile posibile. Pentru a accentua sentimentul de transmisie în direct a meciului, momentele importante ale partidei







sunt marcate în „Game Story". Un hat-trick, o dominare totală, o prestație de excepție a portarului și multe altele vor fi scoase în evidență prin această metodă. Orice întrerupere a meciului este folosită din plin pentru a relua fazele importante ale încleștării (și acestea nu sunt neapărat golurile).

Nu vreau să închei capitolul de atmosferă fără a aminti de prestațiile publicului din arenă, care trăiește la maxim partida, manifestându-se în conformitate cu evenimentele de pe gheață. Își vor încuraja permanent favoriții și vor reacționa dezaprobator la orice acțiune mai periculoasă (sau gol) a oaspeților.

## Feerie pe gheață

Toată această atmosferă impresionantă nu ar exista fără spectacolul de pe gheață, iar acesta se ridică fără probleme la nivelul așteptat. În primul rând, AI-ul din dotarea oponenților este mai performant, gândește fazele mai bine, este mai agresiv și reușește de multe ori să-ți înece cu succes un atac. O apariție interesantă și apreciată este faptul că jucătorii pot opri pucul cu ajutorul corpului. În versiunile anterioare nu puteai realiza acest lucru decât în cazul unui șut și prin aruncarea disperată a jucătorului în calea lui. Versiunea 2002 a *NHL*-ului a mai solidificat prezența jucătorului pe gheață, astfel încât, acum, pucul nu mai trece prin el ca prin brânză.



## NHL 2002, un joc de cărți

### Player Cards

Vin în trei variante (Bronze, Silver și Gold) și conferă pe durata uneia sau a mai multor reprize statutul de Hero jucătorului indicat de ele.



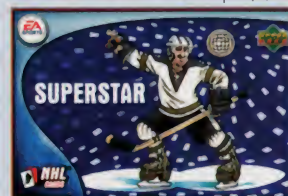

### Cheat Cards

Și aceste carduri vin în cele trei variante amintite anterior. Rolul lor este, după cum sugerează și numele, acela de a activa o serie de cheat-uri de genul: cine dă primul gol câștigă sau nici un atac advers nu va avea sorți de izbândă.




### Celebration Cards

Aceste carduri, din seria Diamond, sunt folosite pentru a-i „învăța" pe jucători moduri noi de a-și sărbători reușita unui gol. Pentru activare va trebui să intrați în meniul „Celebrations" și să atribuiți acțiunea uneia dintre cele trei taste de joc (Z, X sau C).




### Easter Eggs Cards

Fac parte tot din seria Diamond; vor activa tot felul de stiluri și acțiuni atractive care să facă partida de hochei mai interesantă.




Dar, mai mult ca sigur, cel mai atractiv element introdus anul acesta îl reprezintă acele carduri, sub formă de bonusuri, cu ajutorul cărora se poate „trișa" un pic. Un set de carduri costă câteva puncte. Aceste puncte sunt adunate prin îndeplinirea unor sarcini, mai ușoare sau mai grele, pe parcursul meciului, sezonului sau play-off-ului. Acestea pot varia de la a înscrie un gol din primul șut pe poartă până la câștigarea campionatului sau înscrierea unui număr de goluri cu un anumit jucător.

Dacă vă mai aduceți aminte, anul trecut în dreptul anumitor jucători a apărut un mic simbol reprezentând o crosă sau un ciocan, fapt ce indica eficiența acelui jucător într-un anumit domeniu (atac sau apărare). *NHL 2002* mai aduce două noi astfel de indicatoare, o țintă ce reprezintă un jucător al cărui șut are o precizie de invidiat și un „H" care definește acei jucători ce se pot transforma oricând în eroii meciului.

Văzând drumul ascendent pe care s-a înscris seria *NHL* de câțiva ani buni, nu poți să nu stai și să te întrebi: „Oare anul viitor ce le va mai trece prin cap producătorilor de la EA Sports?" Nu am încă răspunsul la această întrebare, dar va veni cu siguranță peste încă un an. An în care vom continua să ne delectăm și să ne relaxăm în compania lui *NHL 2002*.

P.S. Poze fără comentarii? Păi tocmai, no comments...

Claude

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | NHL 2002 |
| Gen | Sport |
| Producător | EA Sports |
| Distribuitor | Electronic Arts |
| Ofertant | Best Distribution |
| | Tel. 01-3455505 |
| Procesor | P II 300 MHz |
| Memorie RAM | 64 Mb |
| Accelerare 3D | Minim 8 Mb |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica | 19/20 |
| Sunet | 15/15 |
| Gameplay | 28/30 |
| Feeling | 05/05 |
| Multiplayer | 19/20 |
| Impresie | 09/10 |
| ON-LINE | nhl2002.ea.com/en/ |








Panoramă frumoasă dar în trepte (Antialiasing, unde eşti?)

# Flight-sim ca la mama acasă

Probabil dăm senzaţia că, aici la **LEVEL**, ceva nu prea e în regulă dacă ne apucăm să scriem două pagini despre un joc vechi, la review. Ce, e review special? Nu mai apar jocuri noi? Gata, s-a terminat cu industria, cu veşnica dezvoltare şi extindere a pieţei? Nu este vorba de asta, dar dacă se relansează jocuri mai vechi, asta înseamnă să nu le dăm atenţie? Uite, de curând **Xicat** şi **Graphic Simulations Corporation** au re-oferit pieţei un joc care a apărut cu nu mai puţin de patru ani în urmă, în 1997. Desigur, cunoscătorii ştiu că este vorba de *F/A-18 Korea*, un update la şi mai vechiul *F/A-18 Hornet*. Dar, dat fiind faptul că în **LEVEL** nu a apărut nici un review referitor la primul joc produs de **GSC**, consider că a venit momentul să aflaţi câte ceva despre unul din simulatoarele cu răsunet din lunga istorie a acestui gen, mai ales că lansarea lui *F/A-18 Precision Strike Fighter* este un pretext excelent.

## Jos cu flapsurile

Când am instalat *PSF*-ul, încă nu mi-am dat seama de cruntul adevăr. Nu mi-am crezut ochilor nici când am văzut meniurile, pentru că în continuare aveam o prea puternică senzaţie de déja vu. Un murmur se auzea în mine: „Pentru sake-ul lui Pete, eu am mai jucat drăcia asta şi încă foarte demult... Nu se poate..." Uninstall, reinstall, déja vu... Realitatea însă era aceeaşi, crudă, repetabilă şi de necrezut. În septembrie 2001, **Xicat** distribuie, la un oribil preţ de 44,95 USD, un joc care a apărut în '97, fără ABSOLUT nici o diferenţă sau, mă rog, fără nici o diferenţă care să justifice un asemenea preţ pentru un asemenea joc. Ce-i drept, la vremea lui, *F/A-18 Hornet*, netexturat şi neaccelerat, era o somitate, un nume, un ideal simulatoristic. Dar acum, în era GeForce3, oricât de multă şi masivă abstracţie s-ar face de grafică, este inacceptabil să îţi cumperi un joc atât de vechi la preţul unuia nou.

Pentru a-i pune în temă şi pe cei care nu au avut ocazia să se „dea" cu *F/A-18* în '97 şi chiar mai înainte, vă reamintesc că *F/A-18 Hornet* avea acţiunea plasată în Irak, iar *F/A-18 Korea* în... (test de perspicacitate). *F/A-18 Precision Strike Fighter* se petrece în acelaşi loc greu de dibuit în care au loc şi misiunile din *F/A-18 Korea*, fără absolut nici o diferenţă, nici ca număr de misiuni, nici ca interfaţă şi, practic, nici ca grafică. Avem aşadar de-a face cu un fenomen rar, pe care l-aş numi al „identităţii perfecte", paralel cu un alt fenomen, tot atât de grav, cunoscut şi sub denumirea de „actualizarea preţului".

Personal, mă consider un pasionat al acestui joc, fan şi suporter. Mi-am petrecut foarte multe ore de zbor virtual într-o carlingă binişor realizată şi într-un joc care permite toate tipurile de operaţiuni, de la Carrier Ops la decolări pe timp de noapte din baze inamice cu un avion recuperat şi distrugeri de baraje cu bombe nucleare. Mă pot chiar lăuda că am terminat *F/A-18 Hornet*, deşi nu pot spune că a fost o experienţă covârşitor de grea, pentru că AI-ul este chiar repauzat, deşi precis, iar misiunile, odată ce am apucat să pricep toate tastele (care ocupă fără jenă trei pagini tipărite), au devenit destul de uşor de dus la capăt.

## La fel

Ba mai mult, EXACT la fel se întâmplă şi în *F/A-18 Precision Strike Fighter*. Modelul avioanelor şi al celorlalte obiecte, terenul, locul în care se găsesc navele, elicopterele, avioanele











Lăsând la o parte panorama frumoasă, un mic zbor de încălzire



Avionul american în Coreea

AWACS sau de pasageri și portavionul au rămas intacte. Ce-i drept, s-au adăugat norișori simpatici, efecte de lumină pe mare și... cam atât. Texturile sunt practic aceleași, ca și bug-urile. Un exemplu supraconcludent este acela pe care l-am descoperit făcând o plimbare deasupra veșnicului Honolulu, în timpul aceleiași prime misiuni de antrenament pe care o jucam și acum patru ani (deși Barber's Point, baza de operațiuni, a fost închisă de ceva vreme): în timp ce survolam zona la câteva mii de metri altitudine, mă trezesc... în pădure. Și nu m-am prăbușit în pădure, ci a venit pădurea în aer, așa că zeci de palmieri pluteau așa de frumos încât am avut pentru un moment senzația că pășeam în paradis, după care m-am dezmeticit și m-am uitat în altă parte...

Lăsând la o parte aceste necazuri care îmbolnăvesc pur și simplu un joc care ar putea fi de altfel foarte sănătos, zborul din *F/A-18* (oricare dintre ele) are loc după toate regulile, ceea ce înseamnă că îți cam răstignești degetele prin MFD-uri, radare cu câte zece moduri de funcționare, display-uri cu damage, engine, FLIR, HARM, you name it! Din fericire, toate sunt destul de bine implementate. Din nefericire, nu pot fi apelate direct cu mouse-ul și, în plus, se găsesc la fel de bine sau mai bine implementate în alte flight-sim-uri (vezi *F-22 ADF*, de exemplu, care este de zece ori mai bine făcut și are un flight model cum puține jocuri au reușit să ofere până acum, inclusiv cele cu mari ifose).

Din *F/A-18 Precision Strike Fighter* lipsește încă unul din ingredientele esențiale unui simulator de excepție: o campanie dinamică. Misiunile, după ce că sunt exact cele din Korea, sunt statice și date de-a gata. Nimic nu se întâmplă pe front, așa cum ar fi normal într-o campanie. Distrugerea unei facilități importante nu implică o schimbare radicală a strategiei inamicului, pentru că nu există strategie, după cum nu există, practic, nici inamic, ci doar unități inamice. Totuși, pentru nepretențioși, misiunile pot fi suficient de variate, de la atacul unor depouri feroviare, escorta unor A-10 și apărarea propriului aeroport de bombardierele răuvoitoare până la salvarea unor sate de atacuri cu șenile și tunuri.

## Precision Strike Fighter

F/A-18 este un fighter/bomber, deci are la dispoziție un arsenal complet AA și AG care cuprinde suficiente arme cât să-i îndeplinească visele oricărui jucător mai „trigger happy": AIM-9M, AIM-120, AGM-65B, 88 și 62 (ultima e pentru liniștirea plaiurilor), laser guided bombs, cluster bombs, tun etc. Cei care se simt prea ușori mai pot pune și puțin combustibil suplimentar într-un tanc extern și un FLIR pentru văzutul pe timpul nopții.

În mutiplayer, *F/A-18 PSF*, cu doar doi jucători umani pe pistă, unul lângă altul, se mișcă mai prost (lag&co.) pe plăci de 100 MBps în rețele switched decât se mișca Korea, cu 6 jucători, pe plăci de 10MBps în rețele hubbed. Evident, nu s-a prea lucrat la îmbunătățiri, după cum nici editorul de misiuni nu e prea prietenos cu acea prelungire a mouse-ului care e jucătorul.

Acestea fiind spuse, chiar dacă are ceva de genul sunet surround (felicitări, zâmbete protocolare, strângeri cordiale de mână etc.) și senzația de zbor este una din cele mai rafinate, nu vă recomand *F/A-18 Precision Strike Fighter* pentru simplul motiv că, dacă scotociți bine prin sertare&dulapuri, veți găsi cu siguranță măcar *F/A-18 Hornet*. Și acum, mă duc să F/A-18, că, de când cu F/A-18, prea puțin F/A-18 a apărut pe piață. F/A-18 tuturor.

Mike

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | F/A-18 Precision Strike Fighter |
| Gen | Simulator |
| Producător | Graphic Simulations Corporation |
| Distribuitor | Xicat |
| Procesor | P II 233 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minim 8 MB |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica | 10/20 |
| Sunet | 10/15 |
| Gameplay | 25/30 |
| Feeling | 05/05 |
| Multiplayer | 05/20 |
| Impresie | 04/10 |
| ON-LINE | www.xicat.com |















## Și s-a născut primul First Person Shooter românesc

În urmă cu doi ani, un joc făcut în România, publicat și vândut de vreo mare firmă distribuitoare era încă un vis îndrăzneț. Au fost însă și oameni care au avut curajul să viseze atât de departe și, mai mult chiar, să și pună osul la treabă pentru atingerea acelui vis. Acesta a fost climatul în care și-a început activitatea și FUNLabs, compania românească ce până acest moment s-a bucurat de cel mai mare succes pe plan mondial.

La începutul acestui an, FUN labs încheia cu succes lucrul la primul proiect, *Cabella's 4x4 Off Road Adventure*, un simulator auto distribuit de Activision. Deși terminat într-un timp record, doar 4 luni, și era destinat unui grup de gameri destul de mic, jocul s-a bucurat de un real succes, fiind apreciat atât pe meleagurile noastre cât și în lume. A fost dovada că și noi, românii, putem realiza un joc, chiar dacă pentru moment am rămas un pic în urmă (după cum se știe, celelalte țări foste comuniste ca Ungaria, Cehia, Polonia și chiar Rusia au lansat deja câteva producții de succes).

Fără să se dezmintă, și tot într-un timp foarte scurt (de data aceasta 7 luni) FUNlabs a reușit să realizeze un al doilea proiect, al cărui nume cred că deja îl cunoașteți: *Secret Service: In Harm's Way*.

## Din nou la începuturi

Poate vă mai aduceți aminte că FUN labs a plecat la drum cu intenția de a construi un First Person Shooter, al cărui titlu era *Broken Balance*. Și nu era un FPS oarecare, designul său cuprinzând o serie de elemente tehnice sau de gameplay prin care ar fi putut atrage atenția asupra lui. Acest proiect a fost un prototip, iar experiența acumulată pe parcursul acelei perioade a fost folosită pentru un alt FPS, pe care acum avem plăcerea de a-l testa.

Nu este deloc ușor să scrii despre primul FPS românesc, cel puțin nu atât de ușor pe cât am crezut eu că va fi. Și asta pentru că nu știi cu ce să începi, să povestești de engine-ul grafic, de realizările tehnice, de fizica lui, de poveste, de gameplay. Și cum trebuie să o fac, am să încep cu începutul... mai exact cu povestea.

Ca în orice FPS, unde acțiunea și adrenalina primează întotdeauna, și în *Secret Service* povestea este câte se poate de simplă. Ca membru al Serviciilor Secrete americane primești misiunea de a escorta un VIP undeva prin necunoscutul Arabiei. Cum de ceea ce îți este frică nu scapi, convoiul oficial este atacat și, deși reușești să-l păstrezi pe individ în viață, nu vei putea în schimb să împiedici răpirea lui. Imediat vor începe operațiunile de recuperare și de anihilare a grupării extremiste arabe care a îndrăznit să aducă un asemenea afront Serviciilor Secrete americane, operațiuni pe care le vei conduce și executa.

## „Ce fizică are jocul ăsta!" - Mitza

Aceasta a fost exclamația lui Mitza, după ce a asistat la primele schimburi de focuri din *Secret Service: In Harm's Way*. Iar această exclamație nu are nimic de-a face cu patriotismul... Pur și simplu, fizica implementată în *Secret Service* este câte se poate de reală.



**FREEZE! Hehe, mereu am vrut să spun asta.**



**Bătrânul și nemuritorul Colt, veșnic la datorie.**

Odată împuşcaţi, teroriştii se prăbuşesc în limitele legilor fizice pe care cu toţii le-am învăţat pe băncile şcolii. Mai pe înţelesul tuturor, decedatul se va rostogoli pe scări până jos (în cazul în care a fost împuşcat într-o asemenea locaţie) sau şade cuminţel în fund cu umărul rezemat de zid dacă a fost prins de Doamna cu Coasa în vreun colţ. De remarcat este faptul că în momentul în care se prăbuşesc seceraţi de gloanţe sau de schije, luptătorii (fie ei terorişti sau membrii ai trupelor de elită) vor scăpa arma din mână. Cele mai spectaculoase imagini se vor ivi însă în momentul în vor fi ucise personaje situate pe locuri înalte (turnuri, balcoane etc.) şi care se vor contorsiona şi fie vor cădea frumos peste balustradă, fie vor rămâne agăţaţi în cele mai haioase ipostaze.

Oamenii nu sunt singurii care se supun legilor fizicii. Aproape toate obiectele reacţionează la atingere, indiferent că aceasta vine din partea personajelor sau a proiectilelor. Tragi un glonţ într-o ladă şi ai să o vezi deplasându-se pe direcţia imprimată de impulsul contactului. Uşile reacţionează şi ele în acelaşi mod, dându-se de toţi pereţii ori de câte ori sunt răvăşite de gloanţe. La rândul său, jucătorul poate interacţiona cu obiectele din jur, le poate muta şi manevra aproape în orice mod îşi doreşte. Nu va trebui să vă mire când într-o partidă de multiplayer vă veţi vedea adversarul, încolţit în vreo cameră, cum răstoarnă o masă şi o foloseşte drept scut.


Iar ambuscadă? Când or să ne facă şi ăştia un briefing ca lumea...

## Briefing...

Eh... că nu mai vreau să vă ţin prea mult în suspans şi am să trec la povestiri amănunţite cu şi despre ce veţi întâlni pe parcursul campaniilor din *Secret Service: In Harm's Way*. În Single Player veţi putea participa activ la campania ce se derulează conform poveştii pe care v-am expus-o în debutul acestui articol. La începutul fiecărei misiuni veţi putea alege echipa care să vă însoţească şi echipamentul folosit (excepţie făcând prima misiune a campaniei în care va trebui să te descurci cu ce ai). Interfaţa de echipare este simplă şi uşor de utilizat, iar dacă vă aduceţi aminte de secvenţele de echipare din jocurile seriei UFO ştiţi la ce mă refer. Într-un mod cât se poate de similar îţi poţi dota agentul cu vestă antiglonţ, o armă principală, o armă secundară, muniţie şi explozibil, după care eşti aruncat în focul acţiunii şi va trebui să faci faţă presiunii exercitate de adversar şi de scopul misiunii.

Am uitat să vă spun că jocul este setat pe trei niveluri de dificultate: easy, normal şi hard. Dacă pe primul nivel nu pari a avea probleme prea mari (iarăşi excepţie prima misiune pe care toţi din redacţie am reluat-o de câteva ori de la capăt până am reuşit să ducem la bun sfârşit), pe celelalte două niveluri, teroriştii arabi vor deveni o adevărată pacoste. De altfel, şi când joci pe cel mai slab nivel de dificultate simţi că adversarii sunt ceva mai „deştepţi" decât în alte jocuri ale genului (*Project IGI* sau chiar *Delta Force*). Orice zgomot le atrage atenţia şi îi va determina să cerceteze sursa lui (şi cum armele cu amortizor sunt foarte rare vă daţi seama ce înseamnă să deschizi focul). În momentul în care vei depistat vor da alarma şi poţi risca foarte uşor să te trezeşti înconjurat şi cu şanse mici de a mai scăpa nevătămat. Tocmai de aceea *Secret Service: In Harm's Way* nu este un joc în care să dărâmi uşa cu piciorul, să sari în mijlocul camerei şi să împrăştii adversarii pe pereţi cu forţa machine gun-ului. În schimb va trebui să adopţi tactici mult mai subtile şi să încerci să-ţi elimini adversarii, unul câte unul, cât mai silenţios posibil.

Jocul îţi oferă o mulţime de unelte şi modalităţi prin care să „păcăleşti" adversarul, lăsându-te pe tine să decizi care ţi se potriveşte cel mai bine. Dacă în camera de sub tine se află doi terorişti, poţi da buzna pe scări peste ei şi să speri că vei fi mai rapid în dialogul de mitraliere. Sau, la fel de bine, te poţi poziţiona în capul scărilor şi trimite un scaun jos, fapt ce îi


Pst! Parcă am auzit ceva după colţ.


Transmite-i salutări văduvei tale!



Ce faci acolo? Te crezi felinar?!?




Nimic nu cântă mai frumos decât un Uzi.

va determina să urce scările pentru a vedea cine i-a deranjat, moment în care îi poți elimina înainte ca ei să-și dea seama de unde s-a tras. Misiunile de noapte pot deveni și mai atractive, deoarece orice obiect de iluminat poate fi „redus la tăcere" și cu night-vision-ul din dotare îți poți crea un real avantaj în fața adversarilor.

Tot în avantajul unui jucător inteligent există în joc diverse materiale din care sunt construite obiectele sau clădirile. Unele ziduri îți pot oferi surpriza de a nu fi atât de protectoare pe cât lasă impresia și să lase gloanțele să treacă prin el mai ceva ca prin cașcaval.

Tacticizarea jocului este accentuată și de anumite elemente de gameplay. Unul dintre acestea este echipamentul din dotare. Nu vei putea niciodată căra mai mult de două arme (un pistol și o armă de asalt), iar muniția este și ea limitată. Poți însă oricând, în cazul în care rămâi fără gloanțe, să culegi arma unui adversar. Spre deosebire de jocurile de acțiune (*Counter-Strike*) unde e suficient să treci prin armă și ai cules-o, în *Secret Service: In Harm's Way* va trebui să-ți arunci arma, apoi să o selectezi pe cea dorită și să o culegi de pe jos.

În *Secret Service* veți interacționa și cu mulți civili și VIP-uri, care TREBUIE să rămână în viață, și tocmai de aceea aveți la îndemână o serie de comenzi, activate de tastele 1-5, prin care îi puteți controla/avertiza. Una din marile noastre plăceri era aceea de a sări într-o piață plină, de a striga: „Get down!" și de a-i urmări pe toți cum își bagă capul între genunchi, noi putându-ne ocupa liniștiți de anihilarea eventualilor teroriști din zonă.

## Altfel de...

În tot amalgamul acesta de realizări s-au strecurat și câteva elemente care au mai produs câte o cută de frustrare pe frunțile testerilor din redacție. Primul mare incovenient este acela al neputinței salvării în timpul misiunii (același întâlnit cam în toate jocurile de gen). E adevărat că odată terminată o misiune, aceasta rămâne activată permanent în profilul jucătorului care a reușit această performanță, putând fi rejucată ori de câte ori se va dori acest lucru. Acest amănunt nu-i va deranja pe jucătorii înrăiți de FPS-uri, însă pentru neinițiați în tainele acestui gen va fi destul de greu să se des-



Nu poți ști niciodată ce te așteaptă după ușă.



Bagdad? Abu Dhabi? Cui îi pasă...?

curce, mai ales în situații (precum cea din misiunea III) în care ești nevoit să execuți anumite acțiuni (în exemplul meu, un salt între balcoane) și o greșeală cât de mică poate însemna reluarea întregii misiuni.

Un al doilea element „deranjant" este lipsa de constanță a AI-ului coechipierilor tăi. Într-o misiune se comportă ca niște zei pentru ca în următoarea să trebuiască să îi conduci pas cu pas, mai ceva ca pe orbi. Din păcate, acesta este un flagel general care afectează orice joc ce tratează lupta în echipă, astfel încât (luând în considerare și timpul scurt de producție) nu aveam cum să ne așteptăm la minuni din partea echipei FUN labs.

## Multiplayer

Dacă jocul anterior, *Cabella's 4x4 Off Road Adventure*, a fost oarecum afectat de lipsa multiplayer-ului, *Secret Service* include și acest mod de joc. Și mai mult, acesta a constituit unul din deliciile testelor efectuate de noi aici în redacție. Puteți întâlni cam toate modurile clasice de multiplayer: DeathMatch, Team DeathMatch, Capture the Flag etc., moduri în care ne-am măcelărit între noi cu cea mai mare plăcere. Fiecare dintre aceste moduri de joc va putea fi personalizat până în cel mai mic detaliu începând de la condițiile de victorie, până la elemente tehnice. Multitudinea de modele și skin-uri oferite va conferi echipelor suficientă diversitate, astfel încât să nu apară „gemeni" prea des. În afară de aceasta, tot ce vă rămâne de făcut este să vă împroșcați amicii cu o ploaie de gloanțe, grenade, flash-uri, grenade cu fum, de-a lungul și de-a latul hărților special concepute pentru aceste confruntări. Nu știu ce se poate compara cu plăcerea de a-ți vedea rivalul zburând prin aer proiectat de explozia unei grenade sau experiența unui flash primit în plină față.

Încă o dată avem în mână dovada faptului că și românii pot face jocuri, și chiar jocuri bune. Lăsând deoparte patriotismul, putem afirma fără teamă că *Secret Service* este un joc foarte bun, chiar dacă nu va putea să detroneze un *Counter-Strike*. Nu putem spera decât că tot mai mulți români le vor urma exemplul și în câțiva ani să avem aici, în România, o adevărată industrie de jocuri.

Claude



A tunat și i-a liniștit...



După masă... Fiesta!

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | Secret Service: In Harm's Way |
| Gen | FPS |
| Producător | FUN Labs |
| Distribuitor | Activision |
| Procesor | P II 333 MHz |
| Memorie RAM | 32 MB |
| Accelerare 3D | minim 4 MB |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica | 17/20 |
| Sunet | 13/15 |
| Gameplay | 26/30 |
| Feeling | 04/05 |
| Storyline | 08/10 |
| Multiplayer | 08/10 |
| Impresie | 09/10 |
| **ONLINE** | **www.funlabs.com** |



# Skyfighters 1945

## Când cerul devine neîncăpător.

O bună caracterizare a acestui joc o face producătorul acestuia chiar pe „coperta" faţă: „World War II Era Flight Simulator". Ceea ce înseamnă că avem de-a face cu un simulator de zbor, în care modelele de avioane încearcă să copieze originalele din '45, dar fără a respecta neapărat realitatea unor misiuni istorice ale celui de-al doilea război mondial.

### Zbor în bătaia mitralierei

*Skyfighters 1945* oferă posibilitatea adoptării mai multor moduri de joc - carieră, dogfight, dar şi single mission. Se poate zbura pe 8 modele de avioane, iar numărul misiunilor este de peste 20. Toate acestea se desfăşoară numai pe cinci hărţi, adică în cinci spaţii virtuale, din care numai trei sunt inspirate din realitate: English Channel, West New Georgia Islands şi Sicily and Malta. Celelalte două, Islands World şi Dogfight Island sunt în special dedicate dogfight-ului. De fapt, întregul joc este limpede orientat spre duelul aerian, fie în multiplayer (prin reţea sau Internet), fie în confruntarea cu AI-ul, aceasta părând a fi preferinţa producătorului. Numărul maxim de jucători este de opt, împărţiţi în două echipe a câte patru membri.



Messerschmitt über alles!



### Mecanică

Cel mai potrivit cuvânt pe care l-am putea folosi pentru a caracteriza fizica simulării zborului în *Skyfighters 1945* este „onorabil". În primul rând, mare parte a manevrelor de decolare şi aterizare sunt prezente, dar doza de dificultate a acestora este uşor diferită de cea reală, având drept urmare o simplificare a celor două operaţiuni esenţiale pentru integritatea avionului şi a pilotului său.

În ceea ce priveşte zborul propriu-zis, caracteristicile sale reflectă mulţumitor de fidel specificaţiile tehnice ale modelelor de avioane simulate. Este sesizabilă, astfel, diferenţa dintre acestea - Yak-ul este cel mai blând în pilotaj, Spitfire-ul la fel, dar Me109 este mai dificil de pilotat, deoarece răspunde brutal la comenzi şi intră repede în pierdere de viteză, ceea ce este aproape de comportamentul originalului. Ne-a surprins neplăcut însă faptul că un avion precum Corsaire-ul, deşi are o suprafaţă portantă mare, nu s-a dovedit mai moale, mai lejer în pilotaj, fiind teribil de nervos în răspunsul la comenzi.

De altfel, avem de făcut un comentariu asupra *Skyfighters 1945*, în ceea ce priveşte simularea mecanicii zborului. Deşi onorabilă, cum am mai spus, aceasta suferă de o anumită exagerare în ceea ce priveşte tendinţa de pierdere a portanţei. Pentru că nu ni se pare normal ca, la viteze în care orice avion de vânătoare din '45 s-ar fi simţit în largul lui, o manevră mai strânsă să determine o subită pierdere de portanţă, cu o la fel de rapidă intrare în vrie drept consecinţă. Pentru începători, există chiar posibilitatea oferită de joc de a diminua aproape complet acest comportament. Să fi fost producătorul conştient de această exagerare?

### Ochiul şi creierii

Eh, este drept că avem ceva de comentat şi în ce priveşte grafica, atât în bine, cât şi în rău. Am apreciat camuflajele modelelor din joc, plăcut apropiate de realitate. În plus, acestea pot fi înlocuite cu altele, create de utilizator. Pe de altă parte, deşi avioanele arată onorabil, mediul este extrem de simplist realizat, totul reducându-se la elementele participante la misiune (cerul şi soarele incluse). Dar *Skyfighters 1945* foloseşte accelerarea grafică hardware, ceea ce conduce la o curgere fără cusur a frame-urilor şi face peisajul puţin mai „făţos".

În jocul de unul singur, AI-ul are un comportament uşor paradoxal. Există trei niveluri de setare a inteligenţei, iar pe cel mai înalt piloţii conduşi de calculator fac greşeli care ar face de ruşine până şi pe un începător. Nu des, dar constant, avioanele controlate de AI se dau zdravăn de sol sau de mare. Cu toate acestea, AI-ul este foarte capabil în atac, şi te pune în mare dificultate prin insistenţa dar mai ales prin precizia tirului său. Cum s-or împăca lucrurile astea nu ştim, dar probabil că una din emisferele cerebrale ale AI-ului a fost bolnavă când era mică.

Deşi nota pe care o vom da acestui joc nu este mare, *Skyfighters 1945* ni se pare interesant. Sau poate chiar mai mult decât atât, dacă stăm să ne gândim că este opera unui singur om, Donald A. Hill Jr. Zău, în punctele esenţiale, *Skyfighters 1945* este un joc bun, dar căruia îi lipseşte consistenţa dată de munca mai multor echipe specializate fiecare pe sectorul ei (grafică, level design, fizică, AI etc.). Poate că autorul *Skyfighters 1945* îşi va găsi într-o zi un loc binemeritat tocmai într-o astfel de echipă, şi atunci credem că va face mai bine dovada valorii sale indiscutabile.

Ştefan a PIIIG

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | Skyfighters 1945 |
| Gen | Simulator aviatic |
| Producător | Donald A. Hill Jr. |
| Distribuitor | Bullseye Software |
| Procesor | P 233 MHz |
| Memorie RAM | 32 MB |
| Accelerare 3D | Da |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica | 11/20 |
| Sunet | 07/15 |
| Gameplay | 20/30 |
| Feeling | 04/05 |
| Storyline | 10/10 |
| Multiplayer | 07/10 |
| Impresie | 07/10 |
| ON-LINE | www.dogfightcity.com |



ŢI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ŞI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UŞOR DE ACCESAT, SE MIŞCĂ REPEDE, ESTE STABIL ŞI SIGUR. POŢI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎŢI ASIGURĂ 10 MB SPAŢIU PE SERVERUL NOSTRU ŞI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎŢI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎŢI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ŢI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAŢA ŞI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎŢI TREBUIE MAI MULT? ÎŢI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ŞI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ŞI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ŞI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ŞI CARTELE RDS LINK AU ATAŞAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII ŞI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ŞI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOŢI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ŞI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAŢI LA RDS LINK.

# AL CUI ESTE INTERNETUL?

# INTERNETUL E AL MEU!

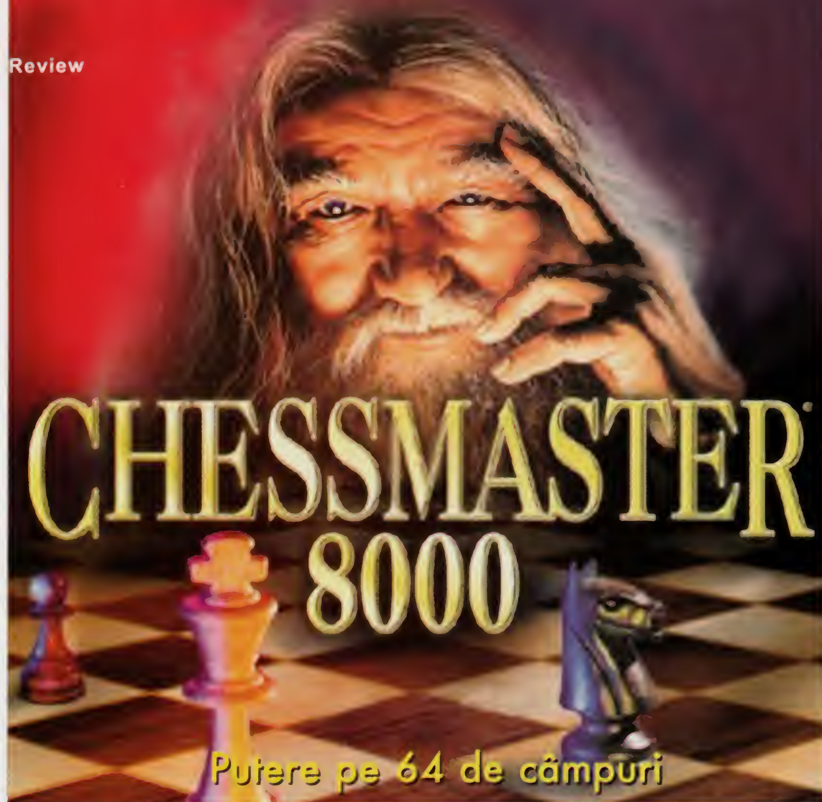
P R I N R D S L I N K




RDS LINK

simţi diferenţa?

ARAD 057/228201, BUCUREŞTI 01/3010876, BRAŞOV 068/474135, CLUJ 064/438646,
CONSTANŢA 041/639929, CRAIOVA 051/416579, IAŞI 032/260088, ORADEA 059/447252, PLOIEŞTI 044/196493,
SIBIU 069/210112, SLATINA 049/439607, TIMIŞOARA 056/200100




Ș i a venit ziua de miercuri. Pe când îmi alegeam subiectele și mă gândeam ce să mai scriu pentru următorul număr al revistei CHIP, a venit la mine Mike și mi-a spus: „Avem *ChessMaster 8000*, nu vrei să scrii despre el?" Am stat puțin, mi-am calculat timpul, să văd dacă îmi mai rămâne și pentru un astfel de articol, și până la urmă mi-am spus „What the hell, ce nu fac eu să-mi apară un articol în **LEVEL**..."

Și așa a ajuns *ChessMaster 8000* pe biroul meu și am început să-l iau la puricat. Dar nu singur, l-am sunat pe prietenul meu Marius (mare jucător de șah) și pe când îmi povestea ce hartă a făcut la *Heroes III* (ceva că trebuia să te lupți la un moment dat cu 2000 de dragoni negri să ieși la suprafață) l-am invitat să vină să mă ajute. Bine, a zis el, cu un iz puternic de neîncredere în glas (fiind jucător profesionist, are acasă programe puternice de șah, pe care totuși le bate), vin să văd, da' dacă îl bat fără probleme vii la mine și facem un *Heroes* pe hotseat.

Am fost de acord, am pornit programul. Marius n-a rezistat mult și a vrut să facă un blitz (șah rapid) cu *ChessMaster*-ul (cel mai puternic nivel al calculatorului). Spre surprinderea mea, după 20 de meciuri (care au durat împreună o oră și jumătate) scorul era 15-5 pentru calculator. Bine măi, zic eu, cum naiba te bate așa ușor, că știu că joci bine. Mi-a zis să stau și să nu mă ambalez și pe bună dreptate, în următoarele 20 de meciuri scorul a fost 18-2 pentru Marius! Explicația e că, după primele meciuri, Marius și-a dat seama de „stilul" după care joacă ChessMaster și acum nu mai avea probleme să-l bată la blitz. Aceasta este o caracteristică destul de comună a programelor de șah, un jucător foarte bun „învață" metodele de analiză ale calculatorului și apoi îl înfrânge ușor. Dar *ChessMaster 8000* nu este un program specializat, dedicat în exclusivitate experților...

## După perdea

Acum ne-am apucat să vedem ce ne mai oferă acest program. Interfața centrală, „main menu" ne oferă nu mai puțin de opt „săli" de joc, adică sala pentru copii, baza de date, sala pentru învățare, sala de joc normală, sala de turnee, biblioteca de partide și chiar o „sală" de jucat prin Internet. Marius a fost în primul rând interesat de baza de date a programului, ce conține în jur de 500000 de partide jucate între maeștri, de-a lungul timpului, acest număr de partide fiind unul normal pentru un program bun.

Navigarea prin ferestre și meniuri este destul de facilă, de obicei „te prinzi" destul de ușor de scopul unei opțiuni din meniu sau al unui buton. De asemenea, personajului pe care îl creezi i se acordă un „rating", un scor ELO (de la numele jucătorului de șah Arpad Elo) ca în șahul real (la început porniți cu 1600), puncte al căror număr crește binișor în cazul unei victorii în fața unui adversar mai valoros sau scade la o înfrângere. Dacă, în schimb, pierdeți în fața unui adversar mult mai slab cotat, se alege praful de ELO-ul dumneavoastră...

Apoi ne-am uitat la numărul de seturi piese, table de joc și tipul lor, în două sau trei dimensiuni, de multe culori, dar nu ne-au impresionat în mod deosebit, în afară de câteva cu cățel și Moș-Crăciuni create special pentru copii, restul fiind comune programelor de șah actuale. În modul de joc normal, puteți să vă alegeți adversarul dintr-un număr de profiluri existente. Aici producătorii au introdus un alt element de efect, fiecare adversar având poza lui și diferite punctaje la caracteristici (agresivitate, defensivă, puncte forte, puncte slabe etc.)

## Profesorul de șah

Trebuie să recunosc faptul că această ultimă versiune de *ChessMaster* are cel mai bun sistem de învățare pe care l-am văzut vreodată la un program de șah pe calculator. Lecțiile sunt structurate pe patru niveluri, de la începător (pentru cei ce intră prima dată în contact cu șahul) la intermediar (un nivel pentru jucătorii relativ medii) și avansat (pentru cei ce au „idee" de joc), plus un nivel suplimentar, ce prezintă câteva partide ale lui Josh Waitzkin (Mare Maestru Internațional, „guest-star" al celor de la **Mattel Interactive**, producătorii programului).

Pe tot parcursul învățării (care mie mi-a luat câteva ore bune, dar am trecut în grabă prin secțiunile „beginning" și „intermediate") producătorii au presărat diferite teste, examene cu note, practici pentru deschideri (un lucru esențial în jocul de șah), rezolvarea diferitelor puzzle-uri și multe altele, elemente fără de care învățăcelul probabil s-ar plictisi destul de ușor.

O altă îmbunătățire adusă de varianta 8000 a lui *ChessMaster* este prezența speech-ului, ceea ce înseamnă mult pentru începători. Îmi amintesc o problemă pe care verișoara mea (novice în ale șahului) o avea cu o variantă mai veche a *ChessMaster*. Ea încerca să mute o piesă și nu vedea că în felul ăsta intra în șah. Programul bineînțeles că nu valida mutarea, iar ea se tot dădea de ceasul morții că „de ce nu mă lasă să mut nebunu'?". Programul de față nu numai că spune (real, vocal, în boxe) că mutarea nu se poate face, ci mai mult, explică de ce acest lucru nu e posibil pe tablă, cu elemente grafice.

De fapt, modul de învățare reprezintă punctul forte al programului. *ChessMaster 8000* se pliază perfect pe profilul începătorului sau jucătorului de șah mediu. Dacă programul ar fi conținut doar acest pachet, i-aș fi dat nota maximă.

## Muți și câștigi

În modul turneu (tournament) puteți juca atât partide punctate (rated) cât și turnee propriu-zise.




**Un joc "pe contre"**




**De data asta noi am fost mai buni!**

Pregătirea unui turneu se face foarte ușor: din meniu, alegeți doar câțiva jucători care să participe, fie umani, fie profiluri ale calculatorului. Numărul de runde jucat se poate alege de către voi, dar trebuie să fie mai mare decât cel minim stabilit de felul turneului (sunt două tipuri, varianta elvețiană și round-rubin).

M-am tot jucat să-mi crească ELO-ul, pe rând, cu toți adversarii, începând de la cei cu punctajul de 1600. Doar cei de două mii și ceva mi-au opus o oarecare rezistență. Oricum am văzut că profilurile cu „fotografie" se termină pe la ELO 2800 și apoi sunt înșirați alfabetic într-o listă alți potențiali adversari, nume sonore ale șahului, precum Kasparov, Anand, Alekhine, Petrosian sau - favoritul meu - Fisher. Deasupra tuturor tronează cu emfază *ChessMaster*, cu ELO 2825, pe care eu nu am avut nici o șansă să-l înving, iar Marius s-a cam chinuit și el nițel.

## Cu șoarecele prin bibliotecă

Am ales titlul de mai sus pentru această secțiune tocmai pentru că, în modul „library", unde aveți acces la o grămadă de partide clasice (precum și la o complexă carte de deschideri, editoare de deschideri și la un glosar ce conține elemente interesante, mai mult sau mai puțin simpatice - de exemplu partide jucate prin telegraf sau prin poștă - din istoria șahului), veți recurge foarte des la clicul mouse-ului.

Partidele sunt foarte interesante, sunt alese „pe sprânceană", toate conținând elemente spectaculoase pentru jucătorul de șah mediu (sacrificii de piese, poziții de zugzwang și altele).



**Albul mută și câștigă; vă așteptăm răspunsurile pe forumul LEVEL.**

## Grupa mică

Și aici se remarcă buna organizare, scopul acestei săli (Kids room) fiind tot de învățare. Direcționată de o interfață plăcută, această locație dă acces diferitelor moduri de joc pentru copii (cam aceleași ca și cele normale de altfel), dar într-o prezentare grafică adecvată vârstei. De asemenea, Josh (Marele Maestru amintit mai sus, aici aflat la o vârstă fragedă) va acorda un certificat în funcție de realizările în această sală (răspunsurile de la quiz-uri, numărul de partide câștigate sau pierdute, tutorialele parcurse).

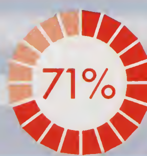
De asemenea este de notat și modul de joc în rețea (oarecum impropriu spus multiplayer) și pe Internet. Recunosc că nu l-am încercat, dar posibilitatea de a juca partide în acest fel este oferită de puține programe specializate de șah (motivele ar fi că există destule site-uri pe care să se poată juca online cu alți adversari umani, implementarea lor fiind destul de simplă, calculatorul fiind obligat să știe doar cum se mută piesele, când este șah, când mat etc.)

În câteva cuvinte, programul este perfect pentru învățare, bun pentru nivelul mediu și avansat, interesant ca opțiune pentru cei buni sau foarte buni. Dacă doriți să jucați o strategie fără împușcături, bătălii și sânge, considerați *ChessMaster 8000* ca fiind o variantă. Oricum, să nu vă așteptați să ajungeți foarte bun la șah doar folosind acest program - valoarea la „sportul minții" se câștigă citind cărți, analizând poziții, partide, învățând deschideri, deci cu multă, foarte multă muncă.

P.S. Am luat dup-aia bătaie pe harta de *Heroes III* făcută de Marius...

Mircea

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | ChessMaster 8000 |
| Gen | Simulator șah |
| Producător | Mattel Interactive |
| Distribuitor | Ubi Soft |
| Ofertant | Ubi Soft România<br>Tel. 01-2316769 |
| Procesor | P 233 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | Nu |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica | 15/20 |
| Sunet | 12/15 |
| Gameplay | 25/30 |
| Feeling | 04/05 |
| Multiplayer | 08/20 |
| Impresie | 07/10 |
| ON-LINE | www.chessmaster.com |




## Ce spun experții

Comparativ cu programele profesionale de șah (*Fritz, Rebel* etc.) conține mai multe seturi de piese, table de joc (de exemplu *Fritz* are un singur set de piese), dar multe nu se pot folosi.

Ca forță de joc este mai slab decât majoritatea programelor profesionale, joacă undeva pe la valoarea unui maestru, pe când *Fritz 6*, de exemplu, atinge valoarea unui mare maestru.



Este însă foarte bun pentru începători, pentru cei ce vor să învețe șah, pornește de la zero, dar nu poate să analizeze o poziție fixă sau să rezolve o problemă ori un studiu, poate doar să analizeze o partidă întreagă. Ca utilitate, se pretează perfect unui antrenor care are o grupă de copii.

**Marius Moraru,**
**Maestru Internațional**

Pentru cultura unui jucător de șah, conține un glosar cu termeni din șah foarte bine pus la punct. Sistemul de rating însă este destul de departe de realitate, *ChessMaster*-ul (cel mai puternic nivel al calculatorului) joacă la valoarea unui jucător de 2200-2250, și nu 2700 cât vor producătorii programului.



Bazele de date sunt create într-un format aparte, care nu e compatibil cu cel uzual (la programele profesionale, bazele de date se pot importa dintr-un program în altul).

Ca o concluzie, pentru jucătorii profesioniști programul nu este o mare realizare, dar poate fi folosit cu succes pentru cei ce vor să se inițieze în tainele acestui sport și ca o provocare pentru jucătorul amator de șah.

**Iulian Sofronie, Maestru Internațional,**
**Campion Național 2000**

# Red Faction

Ce se întâmplă dacă tragi în MINE



Evoluția genului FPS pe PC a fost năucitoare. Chiar dacă nu a fost unul dintre primele genuri apărute, a devenit cu siguranță unul dintre cele mai apreciate și căutate... odată cu lansarea Doom-ului, desigur. Dacă ne mutăm însă privirea asupra consolelor (da, are legătură cu articolul și jocul de față) observăm cu ușurință faptul că genul FPS nu este atât de bine reprezentat. Ba chiar mai mult, FPS-ul nu prea și-a lăsat amprenta asupra consolelor (în afara unor jocuri din seria 007... din câte țin eu minte). Ei bine, Red Faction se pare că a schimbat cât de cât situația. Un succes fulminant pe PlayStation2, review-uri ce

## „Noutăți și inovații"

Mediul înconjurător poate fi cu ușurință deformat... Dacă nu poți să treci de o ușă, încearcă să o ocolești PRIN pereții înconjurători. Sună bine, dar păcat că nu este o idee prea des folosită.








descriu un fenomen similar cu ceea ce a fost Half-Life-ul pe PC. Dar, având în vedere faptul că pe PC există o concurență mai mult decât acerbă în ceea ce privește shooter-ele, întrebarea care se pune este dacă Red Faction reușește sau nu să se ridice deasupra concurenței.




Cadavre şi capete de mort... sigur nu e un joc prea paşnic!



„Gicăăăăă!!! Mai ai gloanțe?!"... „...ntz"

## O vacanță pe Marte

Parker s-a săturat de viață. Parker e încă tânăr și s-a săturat de viață. Parker a ajuns la acea perioadă a vieții în care încearcă să găsească răspunsuri la întrebări pe care nici el nu le înțelege. Ce-i cu mine? Ce vreau eu? De ce nu m-a mai sunat prietena? Cât o mai fi kilu' de lapte? Și având în vedere că mironi și cozme nu prea sunt pe la ei, locul cel mai bun pentru a-ți petrece timpul liber meditând asupra vieții este, desigur, o mină de pe Marte (hăt, colea... la doi pași de casă). Parker plutește deja pe aripile visurilor și își împachetează geamantanul în timp ce se gândește că nu o fi fost prost ăla de a spus că „Mens sana in corpore sano". Și cum Parker tocmai minte căuta, înhață primul troleu interplanetar oprit în fața lui și se pregătește de ceva muncă în minele Ultor. În timp ce intro-ul ne prezintă un Parker fericit că a prins loc la geam, o voce din fundal (groasă și masculină, semn că Parker deja a ajuns bărbat) ne prezintă nefericitul sfârșit al visului tânărului nostru excavator. Că să vezi că până la urmă minele astea nu seamănă deloc cu obișnuitele stațiuni hoteliere de pe Venus. Și cică până la urmă aici chiar trebuie să muncim... în mine!!! Și gărzile îi calcă pe toți pe nervi și munca e grea și, pe deasupra, mai e și o molimă ce omoară mineri pe capete.

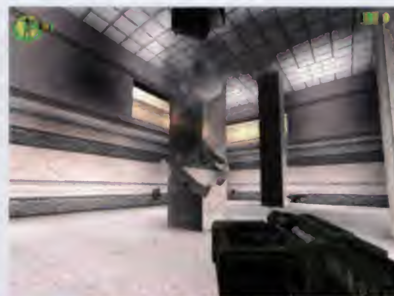
Deh... ce să-i faci?! Parker simte că mai are puțin și sare cu furculița de plastic la primul gardian întâlnit și se alătură mișcării de eliberare condusă de Eos... că tot și-a tras grafitti-uri cu lozinci anti-guvernamentale peste tot.

Ultima tură. Parker se îndreaptă spre baraca lui cu gândul că poate în seara asta o să aibă noroc la poker. Un amic miner îl strunește din spate („Hai mai repede că ăștia măsluiesc cărțile!"), gărzile trag cu urechea, amicul este luat la bani mărunți și cum nu se mai distrase nimeni de mult, gardianul scoate măciuca, sare la amicul lui Parker și îi aplică o scatoalcă după ureche. Poc-poc, gardianul e pe jos, amicul e mort, iar Parker se trezește cu

Chiar dacă engine-ul fizic al jocului nu este prea dezvoltat, dacă vrei să te distrezi poți să încerci și așa ceva...







Dacă te vei uita mai atent, vei observa că efectele unora dintre armele tale sunt mai interesante decât ai credea. De exemplu, gloanțele trase cu Precision Riffle-ul vor ricoșa cu brio pe anumite suprafețe.





Iarăşi poanta cu aluniţa, mă?



Raza aia care tocmai vine mă va linişti de tot...



Aici Căp

o armă în mână.

„Mens sana in corpore sano"?... atunci hai să transpirăm un pic!

## DEMOnstraţie de forţă

Cu mâna pe inimă şi ochii plânşi ţin să vă anunţ că *Red Faction* are toate şansele să dezamăgească pe acei dintre voi care l-au aşteptat ca pe a Doua Venire a Half-Life-ului pe pământul gamerilor (numele Valve-ului fie lăudat). Şi asta nu din cauză că jocul duce lipsă de story-line, feeling, idei inovatoare, grafică sau cine ştie ce altceva, ci din cauza faptului că *Red Faction* este exemplul perfect pentru cum poţi să ai idei cu carul, dar să nu reuşeşti să le exploatezi la maxim.

Aţi jucat demo-ul de *Red Faction*? Eu unul am avut curiozitatea să-l încerc şi mi-a plăcut la nebunie. Aveai acolo o poveste ce se anunţa a fi excelentă, o grafică atmosferică, engine-ul Geo-Mod (ăla de te ajută să intri în casă cu bazooka dacă ţi-ai uitat cheile), idei excelente ce se profilau la orizontul gameplay-ului (te puteai căţăra pe garduri, puteai să ascunzi cadavre, aveai acces la camerele de luat vederea, te dădeai cu un submarin) şi câte şi mai câte. Dacă cei de la Volition s-ar fi rezumat la acel demo şi ar fi pasat altora proiectul, cred că *Red Faction* ar fi putut deveni „ceva"...

Să vă explic pe îndelete. *Red Faction* este un FPS ce se anunţa ca o combinaţie între dulcele stil clasic FPS-ist (vezi în DEX sub sigla Half-Life) şi niscaiva elemente ştiinţifico-fantastice ce aduceau aminte de Total Recall. Câteva din obiective au fost atinse (vezi noţiunea de FPS şi mai închiriază o dată filmul) dar jocul este departe de a se ridica la nivelul celor mai bine cotate FPS-uri de pe piaţă. De ce? Simplu spus... are un gameplay liniar şi repetitiv şi prea puţină atmosferă. Plus că l-am terminat în mai puţin de 4 ore (e adevărat că astea 4 ore au însemnat cam o zi şi ceva şi am acumulat nu mai puţin de 91 de salvări), dar având în vedere că şi Max Payne-ul a durat în jur de 6 ore şi multora le-a plăcut, nu cred că asta va fi o problemă pentru mulţi dintre voi.

Gameplay-ul jocului este extrem de liniar şi se rezumă de multe ori la întâlniri cu câte un grup de inamici la intervale de timp neregulate (dar îndeajuns de lungi încât să îţi poţi trage sufletul, să admiri peisajul şi să îţi reîncarci arma). Ca să nu fiu rău, trebuie totuşi să amintesc şi de acele misiuni mai „speciale" în care trebuie să îl escortezi pe un individ de la punctul A la punctul B fără să fi luat în vizor de inamici sau de misiunile în care eşti nevoit să foloseşti un vehicul pentru a avansa.

Apropo de vehicule, pe lângă engine-ul_de_spart_pereţii_cu_el, acestea trebuiau să reprezinte una dintre cele mai importante inovaţii... Toate bune şi frumoase numai că misiunile în care ai norocul să dai peste câte o maşină, submarin sau orice alt mijloc de transport nu reuşesc să scoată în evidenţă aceste noi elemente. Ce mare plăcere e să mergi cu ditamai ATV-ul printr-un coridor îngust presărat cu câteva curbe timp de câteva minute bune?

### „Noutăţi şi inovaţii"

Atenţie, cad pietre!... sau sticlă, după caz. Dacă eşti pus pe distrus ai grijă unde tragi. Nu uita că pietrele, la fel ca şi sticla te pot afecta dacă îţi cad în cap... sau poate nu te aşteptai la aşa ceva...







Vaaai, dar ce lunetă maaare ai!


itanul Picard... jurnal de bord, data stelară...


Faptul că între mine şi individul ăla e un zid nu-mi ridică nici un fel de probleme.


Ce se întâmplă dacă îţi pierzi nava

Arsenalul prezent în *Red Faction* nu se deosebeşte prea mult de ceea ce se găseşte în celelalte FPS-uri. În afară de un Plasma Gun care trage şi prin pereţi şi o namilă de lansator de rachete, veţi găsi aceleaşi mitraliere, pistoale, puşti şi snipere ca în mai toate jocurile ce au ca scop căsăpirea concetăţenilor.

Inamicii sunt simpatici mai ales atunci când îşi schimbă încărcătorul şi fug de colo-colo cerând timp de gândire... bine că gamer-ul de rând (coloană, diagonală sau de orice alt fel) nu se va lăsa amăgit şi va acţiona în consecinţă. În afară de faptul că se mai sperie de câte o grenadă şi îşi mai pun din când în când mâinile în cap, gardienii Ultor-ului sunt uşor de ţintit, uşor de ochit şi uşor de uitat în urmă.

## Grafică şi multiplayer

Grafica din *Red Faction* nu este FOARTE impresionantă, dar se dovedeşte a fi exact ce trebuie pentru un FPS cu pretenţii. Folosit cu cap, engine-ul grafic al celor de la Volition ar putea face minuni... poate crea suficientă atmosferă şi destul eye-candy pentru a nu trece neobservată.

Trecem peste sunet pentru că nu este prea mult de spus la el şi sărim direct la multiplayer.

Hopa! Imaginaţi-vă că am aterizat într-o seară la redacţie pornit să termin jocul în următoarele ore şi m-am trezit după câteva minute că gata! ăsta era jocul. Ah! Dezamăgire... Ce soartă crudă!!! Eu acum ce fac?! Cum încercarea moarte n-are, mi-am zis să-l încerc în multiplayer că, poate-poate se întâmplă vreo minune şi dau peste un server pe care să pot juca acceptabil. Mare mi-a fost mirarea să găsesc mai multe astfel de servere. Ce să vă spun... jocul este chiar frumos în mulţi, adrenalină la maxim, plus că poţi distruge un întreg nivel dacă ai destule rachete.

Ceea ce este de reproşat modului multi-player este lipsa totală a vehiculelor (un lucru pe care chiar nu-l înţeleg) şi „abilitatea" jocului de a-ţi afişa la orice server un ping mai mic decât cel real.

## Pe viitor

Cei de la Volition au avut la îndemână toate ingredientele pentru a realiza un FPS excepţional, dar se pare că s-au speriat de succes şi s-au limitat la un titlu mediocru pe care totuşi nu prea am motive să nu-l recomand (la câte ore de joc are, nici nu prea aveţi ce să pierdeţi).

În condiţiile în care o să apară vreodată un *Red Faction 2* (şi presimt că aşa o să fie), iar cei de la Volition o să înveţe din propriile greşeli, cred că ne putem aştepta la un FPS mai bun, mai original, mai uscat, mai ieftin, mai devreme acasă...

**Mitza**

P.S. Pentru a nu fi chiar total necinstit cu acest joc ţin să precizez că are momentele lui bune (aşa cum are şi momentele lui proaste) pline de acţiune şi suspans, dar care, din păcate, sunt umbrite în general de greşelile de design ale celor de la Volition.


Gândacilor! O să vă strivesc pe toţi!!! (daţi cu Fli... gloanţe!)

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu | Red Faction |
| Gen | FPS |
| Producător | Volition |
| Distribuitor | THQ |
| Procesor | P II 500 MHz |
| Memorie RAM | 64 MB |
| Accelerare 3D | minimum 4Mb |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica | 19/20 |
| Sunet | 11/15 |
| Gameplay | 20/30 |
| Feeling | 02/05 |
| Storyline | 06/10 |
| Multiplayer | 08/10 |
| Impresie | 06/10 |
| ON-LINE | www.redfaction.com |









## Mașini ca-n seriale TV, americane și prăfuite

De Viper ați auzit? Sau, mai pe vremuri, de Knight Rider? Da, ce scheme reușea să scoată la rampă domnul David Hasselhoff înainte de Baywatch și Pam Anderson... Era o treabă serioasă asta cu urcatul în mașină și datul cu cei răi de solul american, până le săreau pistoalele din buzunare, că singuri nu și le puteau scoate pentru că aveau cătușe... Dar de criza petrolului ați auzit? De OPEC și de joaca de-a „Uite prețu', nu-i barilu'" ați auzit? Dacă v-ați lovit măcar o singură dată de asemenea probleme existențiale și totuși v-a scăpat seria *Interstate*, atunci e cazul să vă trag de mâneci și să le transform în pantaloni evazați, că doar de anii '70 e vorba și de cei mai duri conducători auto cărora unchiul Sam le-a luat permisul pentru depășirea vitezei (paranteză: pentru că nu știau poanta cu Speed Limit 150 KM, 100 KM, 50 KM, 30 KM, 10 KM... Welcome to Speed Limit). Revenind la această veche oaie a jocurilor pentru PC, seria *Interstate* a fost o adevărată vânzoleală la vremea ei și asta nu chiar degeaba. Va fi vorba de *Interstate '76*, primul, și despre *Interstate '82*, ultimul. Între ele, *Interstate Nitro Raiders* (mission pack) și *Interstate '76 Arsenal*, cu de toate - patch-uri pentru D3D, misiuni în plus și alte utilitare.

### Prin șapteșșase...

... erau probleme mari la benzină. Stătea americanul fără loc de muncă la coadă la gas station (sună familiar? Coadă? la benzinărie?) și asculta cum crește... prețul. Desigur, în aceste condiții, lucrurile nu puteau să meargă decât din prost în groaznic. În aceste condiții normale pentru noi și dure pentru ei, teroarea pe patru roți a luat amploare. În sud-vestul Amerigii, vigilanți pe patru roate au început să dicteze regulile de conduită. Poliția a început să aibă probleme atât de mari în a-i controla încât s-a trezit că poate să se culce... devenise inutilă! Vigilanții, zis și haiducii lu' 8 cilindri, după ce au eliminat poliția de pe scena carosabilă (și cu asta gata cu Reflecțiile Rutiere), au început să se certe deasupra feliei de cozonac teritorial deșertic. Ei se dau (de pământ) cu mașini din cele mai nervoase, încărcate cu arme ca pomul de Crăciun de flăcări când se strică instalația de beculețe - mitraliere de calibru 50, lansatoare de rachete, lăsătoare de ulei


Groove, ascultă-l pe Taurus... Se rezolvă...



Vânătoarea lui Eloise (mașina lui Taurus)


Anii '76 şi tenta lor... albastră


Motivul pentru care Interstate '82 e un joc cam urât

folosit, şofer etc. De ce bag şoferul în categoria armelor? Pentru că respectivul, pe lângă abilităţile automobilistice de care trebuie să dea dovadă, mai este şi fericitul posesor al unui pistol fioros ca o maşină de tocat şi precis ca o praştie fără gumă, prin intermediul căruia, pe parcursul uitatului pe geam, îşi permite să lanseze proiectile albicioase împotriva tânărului conducător auto care insistă să îl depăşească... ca durată de viaţă. De fapt, acesta a fost unul din elementele de senzaţie din *Interstate '76*. Jocul a fost bun în sine, cu toate cursele sale nebuneşti pe autostrăzi pierdute printre canioane, platouri deşertice, sub un cer de sticlă, nemilos, în lumină şi albastru. Ideea de a te repezi la un inamic cu toate armele de pe una din cele 30 de maşini disponibile, scuipând foc ca o mie de guri de dragon, este una care promite foarte mult pe partea de senzaţie şi efecte. Dar mult mai incitant era momentul în care duelul devenea absolut personal, intim, unu la unu. Una din aceste scene se petrecea cam aşa: la amiază, pe asfaltul moale ca o budincă, două maşini aleargă înnebunite şi aruncă una în alta cu toată gama imaginabilă de proiectile (solide sau nu). La un moment dat, ploaia se opreşte şi tensiunea creşte: totuşi, unul dintre ei trebuie să moară. Aşa se face că cele două maşini încep să se învârtă una în jurul celeilalte, cu furie, şi cei doi duelişti ai volanului recurg la pistol. Şi, ca într-un circ infernal, maşinile se învârt din nou şi din nou, printre gloanţe, până când, brusc... una se opreşte. Se mai aude doar claxonul... cam constant...

Revenind la *Interstate '76* - jocul în totalitatea sa - povestea este simplă. În această lume dominată de goana după moarte, Jade, o tânără de o frumuseţe extraordinară şi pilot de curse excelent, moare şi ea, în urma unui complot pus la cale de Antonio Malochio. Jucătorul se află în pantalonii evazaţi şi între perciunii lui Groove Champion, fratele lui Jade, care, alături de Taurus, un afro-american cu multă personalitate şi poate prea mult elan, pleacă pe urmele lui Malochio, pentru a-l ajuta să dea de capăt... vieţii.

## După '76 vine '82

... şi, odată cu ei (anii '80) a venit şi dezamăgirea. Seria *Interstate* şi-a dat singură cu bricheta în rezervor când a apărut *Interstate '82*. O nenorocire pentru toţi cei care s-au bucurat de senzaţiile, muzica şi vocile din *I'76*. Nenorocirea s-a extins peste tot: lăsând la o parte povestea răsuflată, din care aflăm că Groove Champion are ÎNCĂ o soră pe lângă defuncta Jade, soră care se duce să-l caute împreună cu Taurus, după ce GC dispare undeva de pe radar, întreg Întrestatul '82 este un arcade aproape jalnic, ale cărui singure atuuri sunt, eventual, distracţia ocazională pe care o oferă în multiplayer şi... Ăsta-i singurul atu. Grafică are (dar cu o serie de efecte mai mult decât curioase, cum ar fi înflorirea clădirilor din spatele unei poze jenante cu peisaj şi nu din ceaţa pe care majoritatea producătorilor au decenţa să o folosească la marginea zonei renderizate), sunete are (muzică paralelă şi voci desincronizate), gameplay are (ba chiar are şi mod first-person, cu alergătură de colo-colo, apăsări de butoane etc.), dar maşinile nu mai au bord (perspectiva e fixată înainte, undeva, sub radiator) şi, aşadar, nu mai există duelurile din *Interstate '76*, pentru că nu te mai poţi uita pe geam. Nu intru aici în detalii, pentru că a vorbi prea mult despre *Interstate '82* nu face decât să zgârie smalţul de valoare al lui *Interstate '76*. Per total, cele două jocuri (cu tot cu *Nitro Raiders* şi *Arsenal*) sunt Alfa şi Omega unei serii care putea să se dezvolte foarte frumos, dar care a cotit brusc chiar când dădea senzaţia că se îndreaptă pe direcţia cea bună. Asta e: dragă Activision, iată ce păţeşti dacă nu ai grijă de jocurile tale! Dai cu ele de pământ şi faci altele, că ce, nu mai sunt idei?

Mike

| LEVEL | INFORMAŢII |
|---|---|
| Ofertant | Monosit Conimpex |
| Tel | 01-3302375 |


Jade savurând razele soarelui (pe lumea cealaltă, poate)


Duel ca între profesionişti


It's '82 and still walking on water


În maşină era cald şi bine...

# MYST III EXILE

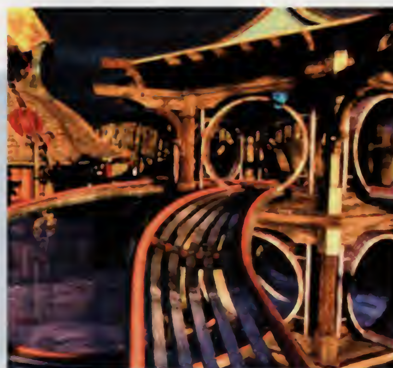
## Misterele Myst-ului... continuare

Luna trecută tocmai terminasem de parcurs Voltaic. Voi continua acum prezentarea celorlalte lumi rămase, începând cu...

### Amateria

Mergeți drept înainte de la început. Veți trece pe lângă o carte de legătură cu J'nanin, care nu ne interesează deloc în acest moment. Înaintați până la capăt, în jos, pe niște trepte de piatră. La o intersecție mergeți la dreapta și urcați cu liftul roșu. Veți găsi niște pagini de jurnal în spatele vostru. Coborâți înapoi, întoarceți-vă la dreapta și continuați pe potecă în jos. Veți ajunge la o baltă cu un lichid verde fosforescent. În partea cealaltă a bălții veți găsi o cabană. Aici apucați două bucăți de material maro și una neagră de pe bancă și așezați-le pe sferă.

Mergeți înapoi la punctul de control prin fața căruia ați trecut adineauri. Trageți de mânerul cel mai îndepărtat din partea stângă pentru a vă ridica. Accesați mânerul din vârf pentru ca mecanismul de pe căsuța din față să se deplaseze la stânga. Trageți de mânerul din dreapta. O bilă va trece peste cabană și se va roti în continuare, dincolo de vederea voastră. Tabloul de comandă se va închide și veți avea o vedere asupra liniilor ferate situate la începutul acestui nivel. Pe capacul tabloului este desenată o imagine pe care n-ar fi rău să o țineți minte (dacă nu, nici o problemă, voi avea grijă și de aceasta în momentul în care veți avea nevoie de ea). Trageți de mânerul din stânga pentru a coborî și parcurgeți toată distanța până la începutul acestui nivel.


**Întortocheat traseu**

Treceți dincolo de punctul de pornire, prin cristalele imense, și mergeți înainte până ajungeți la o altă casă. La mijlocul drumului din jurul casei intrați la dreapta într-o deschidere din coloanele de piatră. Deschideți poarta și luați paginile de jurnal din dreapta. Trageți de mânerul din stânga pentru a vă ridica. În cercul din stânga puneți câte un bețișor (pe care le găsiți lângă cerc) în gaura de sus și din dreapta-sus. În cercul din dreapta puneți un bețișor în gaura de sus-stânga. Apăsați mânerul de sub cercuri. După ce tabloul de comandă se închide (imaginea de pe el!), coborâți și ieșiți pe poartă după care îndreptați-vă spre casă, pe drumul din dreapta.

Veți trece prin mai multe portaluri tremurânde și veți parcurge un traseu sinuos, pe niște șine care parcă dau direcția unui vehicul ce ar trece peste ele. Lângă fiecare portal veți observa existența unui cerc cu câteva desene pe el și un ac indicator care poate fi îndreptat spre fiecare desen în parte. Vom numi desenele din imaginea respectivă cu A, B, C, D și E, începând cu cea care urmează spațiului liber și mergând în direcția acelor de ceasornic. Înaintați


**Flora Stejarului din Atlantic**

spre casa din centru și coborâți în dreapta (la casă nu puteți să ajungeți pe aici). Intrați într-o peșteră unde veți găsi un tablou pe un perete. Urcați pe scara din stânga și mergeți spre tabloul de comandă culegând paginile de jurnal pe care le veți găsi pe jos, în partea dreaptă. Trageți de mânerul din stânga pentru a vă ridica. Acum puteți observa cu ușurință așezarea curbelor și a portalurilor din fața voastră. Acesta este unul dintre cele mai frumoase quest-uri ale jocului. Ideea principală este că bila care va ieși din casa de lângă voi trebuie să treacă prin toate portalurile din fața voastră. Vom numerota portalurile cu cifre: 1, 2 , 3, 4 și 5, începând cu primul din stânga până la ultimul din dreapta. Tot ce veți avea de făcut acum este să coborâți iarăși la fiecare portal și să le așezați în felul următor: 1-B, 2-D, 3-A, 4-C, 5-E. Apoi mergeți din nou la tabloul de comandă, ridicați-vă și trageți de celălalt mâner pentru a lansa o bilă. Când tabloul se închide fiți atenți la imaginea de pe el. Trageți de mânerul din stânga pentru a coborî, mergeți înapoi pe scară până ajungeți la locul în care am început această lume. Pentru a obține în sfârșit simbolul din această lume mai sunt puțini pași de făcut. În stânga este un drum care duce direct la casă, dar porțiuni din acesta lipsesc. Pentru a completa drumul cu porțiunile respective va trebui să recreăm în hexagoanele din stânga imaginile pe care le-am găsit pe tablourile de comandă ale celorlalte quest-uri din această lume. Dacă facem o convenție, X fiind un buton apăsat, iar O unul neapăsat, imaginile ar trebui să iasă urmărind șirurile următoare (începând de sus și cu sensul de la stânga la dreapta). Pentru primul hexagon: X / O O O O / X X X / X O O X / X. Al doilea va fi: O / O X X O / X O O / X O X X / X, iar al treilea: X / O X X O / O X O / X O O X / X. Ei, nu-i chiar atât de greu, nu? Deschideți ușa și intrați în casă. Urcați scările, dați un clic pe scaun. Urmăriți-l pe Saavedro cum vă mai chinuie încă o dată. Trageți de mânerul de deasupra voastră. În acest tablou, dacă numim cercurile 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, atunci va trebui să le apăsăm în ordinea următoare: 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Întoarceți-vă și apăsați butonul de pe tavan. Urmează un film excelent realizat la capătul căruia veți obține și simbolul de care aveam atâta nevoie. Coborâți și accesați cartea de legătură pentru J'nanin. Puneți simbolul pe mecanismul din turn.

## Edanna

Cartea de legătură pentru Edanna se află în locul unde am realizat acel pod din spori (un simbol a ceea ce vom găsi aici). Mergeți pe potecă în interiorul copacului și urcați pe planta în spirală. Mergeți spre deschiderea din copac cu vedere înspre ocean. O pasăre mare va zbura și se va opri pe un cuib de aceleași dimensiuni. Continuați pe această cărare până la capătul ei. Apăsați butonul de pe planta din dreapta. Aici veți găsi cartea de legătură spre J'nanin. Mișcarea plantei va permite luminii soarelui să cadă pe planta din spate. Mergeți spre aceasta și îndreptați lupa spre sfera din dreapta spiralei pe care ați urcat. Aceasta va exploda și va iriga o altă plantă în spirală ce vă va deschide un nou drum. Mergeți în jos pe acesta și apoi în dreapta, tot înainte pe lângă creatura luminoasă. Mai jos apăsați pe planta din dreapta. Creatura de mai sus va fi absorbită în această nouă plantă. Culegeți cele câteva pagini de jurnal din stânga și mergeți în continuare pe potecă în jos. La capătul ei întoarceți-vă la dreapta și treceți podul. Intrați în copac și trageți de firul din planta care arată ca un felinar pentru a face un pod nou din frunza încolăcită. Apucați liana albastră de pe pod, după care întoarceți-vă și dați un clic pentru a ajunge pe vârful unde


Unde ați mai văzut așa ceva?

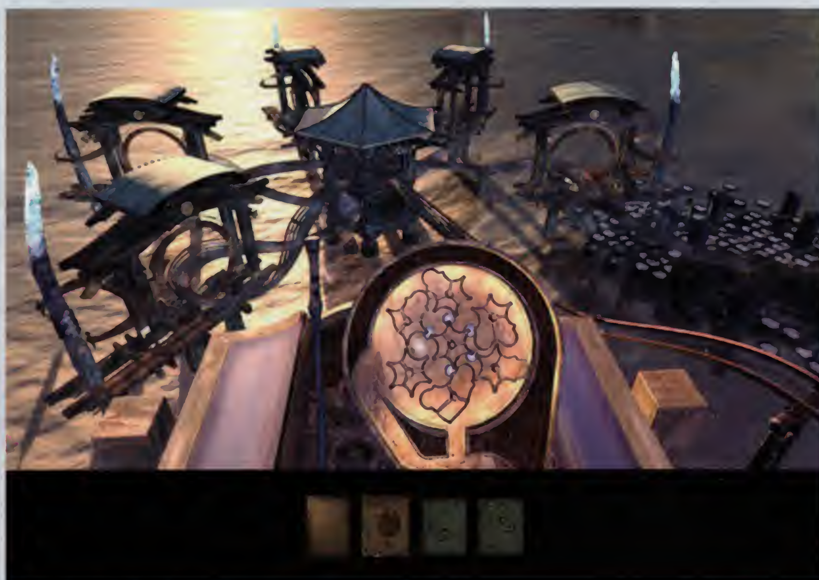

Un quest bine rezolvat


Nori deasupra Amateriei


Aici trebuie să ajungi

se află capcana albă. Ridicați capcana în aer și scuturați tufișul de lângă pentru a dărâma unul din fructe. Atingeți fructul pentru a-l rostogoli din zona în care s-ar prăbuși capcana. Îndepărtați-vă prin spatele capcanei și mergeți pe podul de pe care ați apucat liana. În clipa când va apărea creatura pentru a lua fructul trageți de mânerul din dreapta pentru a coborî capcana. Iepurilă care va veni va reuși să scape, dar zgomotul pe care-l va scoate în fugă va determina sporii plantei de pe primul pod să explodeze și să-l dărâme. Prindeți-vă din nou de liana albastră și legănați-vă spre zona unde se afla podul pe care ați trecut prima dată.

Înaintați pe lângă frunza din care se mai poate face un pod, până la capătul acestei poteci. Veți găsi în partea stângă pasărea prinsă în capcană. Întoarceți-vă la dreapta și mergeți afară. Veți intra din nou în copac după un traseu de ocolire. Pe perete veți vedea o pictură, iar lângă ea, o plantă. Dați un clic pe aceasta pentru a aduce creatura luminoasă aici. Mergeți pe cărarea din dreapta picturii. La capătul ei, după ce veți trece de mai multe plante, veți găsi o plantă ciudată care are capacitatea de a strânge și reflecta razele de lumină (aveți grijă că ați mai trecut pe lângă unele la fel pe această cărare). Îndreptați-o pe cea din capăt spre planta de același tip care se află la mijlocul cărării în partea stângă. Mergeți spre aceasta și îndreptați-o spre frunza încolăcită din stânga pentru ca frunza să se întindă și să devină un pod. Acum, întoarceți-vă la pictură și mergeți pe cărarea din stânga. Aproape de fund veți găsi o plantă asemănătoare cu cea de lângă pictură. Apăsați pe ea pentru a aduce creatura luminoasă aici. Mergeți în jurul acestei plante și continuați pe podul făcut din frunză. După ce treceți prin tot felul de scorburi veți găsi o plantă care seamănă cu floarea-soarelui țintită spre planta în care se află creatura. Mergeți la planta care reflectă lumina și îndreptați-o spre prima, după care parcurgeți tot drumul până la prima floare care reflectă lumina soarelui și îndreptați-o spre ultima plantă de pe poteca respectivă (imediat în dreapta celei asupra căreia era îndreptată acum). Planta care încorsetează creatura luminoasă va exploda, eliberând-o și, printr-o reacție în lanț, eliberând pasărea captivă. Îndreptați-vă spre planta gen floarea-soarelui. Cu doi pași înainte de a ajunge la ea, în colțul întunecat din stânga, este o cărare destul de greu de descoperit. Înaintați pe aceasta până când cursorul va lua o formă specială (aceeași cu cea a lianei dinainte) în zona cerului deschis din stânga. Clic pentru a mai coborî un nivel. Coborâți pe cărare până la o plantă uriașă albastră. În capătul cărării este iarăși o plantă reflectoare pe care trebuie să o țintiți spre vârful plantei albastre. Coborâți înapoi și luați-o la dreapta spre planta cu o groază de musculițe zburând deasupra ei. Pe cărarea din dreapta ei veți ajunge la o plantă uriașă care, dacă veți da un clic pe centrul ei, se va ridica acoperind soarele. Parcurgeți tot drumul înapoi până în partea cealaltă a plantei. La baza plantei mari albastre va trebui să dați un clic pe plantele mici, după care să intrați în vena uriașă, albastră din spatele vostru. Culegeți paginile de jurnal și mergeți până în capăt. Atingeți centrul plantei și bucurați-vă de călătoria fără riscuri la bordul plantei. Clic pe spațiul liber dintre două crengi, acolo unde se vede planta spiralată în depărtare. Ați obținut și ultimul simbol. În față este cartea de legătură către J'nanin. Repetați cu acest simbol procedurile anterioare și pătrundeți în...

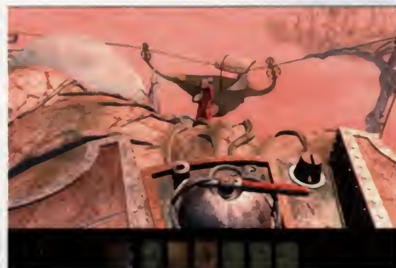

Să vedem dacă am făcut bine

## Narayan

Narayan este planeta natală a lui Saavedro. Simbolurile de pe pereți care reprezintă tot felul de cuvinte vor fi principalele chei ale acestei lumi. Mergeți înainte și sus pe scări. Vă veți întâlni cu Saavedro. Rotiți mânerul spre dreapta după ce pleacă pentru a porni curentul. Coborâți scările. Învârtiți mânerul dintre cele două sfere spre cea din stânga. Deschideți sfera din stânga. Va trebui să refacem simbolurile de pe pereți pe acest mecanism, dar nu aleator. În jurnalul lui Atrus sunt câteva cuvinte îngroșate: energy powers future motion (în cercul de sus), dynamic forces spur change (în cercul din dreapta jos) și nature encourages mutual dependance (stânga jos). Simbolurile vor trebui create în concordanță cu imaginile de pe pereți. Primul va fi pus în cercul de sus, iar următoarele în sensul acelor de ceasornic. Când veți completa corect un cerc de 4 cu-



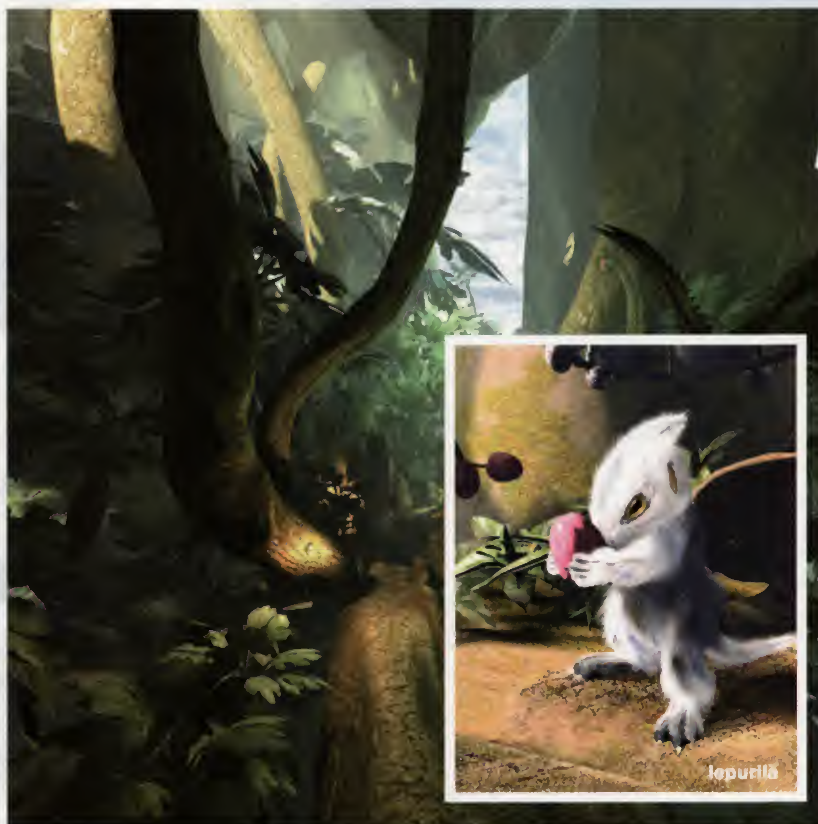
Saavedro iritat


Saavedro satisfăcut

vinte, culoarea desenului va deveni albă. Când ați completat cele trei seturi mergeți pe ușa din care a dispărut câmpul de forță. Coborâți scările și luați simbolurile pentru următorul set de cuvinte: balanced systems stimulate civilizations. Următorii pași trebuie făcuți exact cum vă spun acum pentru a nu ajunge la un final precoce. Dacă doriți să vedeți și celelalte finaluri, salvați jocul înainte. Luați cartea de legătură cu Tomahna din stânga, dar nu o folosiți. Mergeți sus și rotiți mânerul spre dreapta pentru a accesa sfera din această parte. Creați noul set de simboluri pe această sferă. Câmpul de forță dinafară va dispărea. Saavedro îți va oferi Releeshahn pentru a roti mânerul dintre sfere. Nu acceptați târgul, mergeți sus și întrerupeți curentul. Înapoi jos, Saavedro vă va oferi cartea. Învârtiți mânerul între sfere și mergeți sus pentru a da drumul la curent. Saavedro va pleca în sfârșit spre casa lui. Este momentul să folosiți cartea de legătură spre Tomahna pentru a vă întoarce la Atrus și Catherine.

Cam aici se termină frumoasa poveste de dragoste dintre Atrus, Catherine, Saavedro și toți ceilalți. Pentru continuare probabil vom mai avea de așteptat câțiva ani.

Sebah


Iepuriță









Happy end

# Pepper's Game Universe

Chiar dacă mai puțin activ în ceea ce privește redacționalul, dar la fel de implicat sufletește, vă asigur, în bunul mers al revistei, vin și eu la rându-mi în fața voastră, pentru a vă prezenta zbuciumata mea istorie de gamer, cu toate perioadele ei, mai bune sau mai rele. Și nu este deloc o sarcină ușoară să înghesui în patru pagini toate întâmplările (mii și mii) care s-au perindat prin cei 8-9 anișori de interacțiune cu diverse forme de calculatoare, dar mai ales cu diverse generații și genuri de jocuri. Așa că „check it out" la Peppercă istorie de gamer, mai zbuciumată ca cea a... Franței!

## Era cretacică

A precedat apariția calculatorului în viața homo-pepper-ului și se distingea prin consumul digestiv de cretă în pauzele dintre ore, care ar fi trebuit să provoace temperaturi și chiar febră, urmate de învoirea de la ore, dar din păcate provoca alte tulburări... da' tu cine ești, că nu te văd prea bine!

## Antichitate

Homo-pepper-ul interacționează pentru prima dată cu un instrument primitiv, făurit de mâinile iscusite ale unor studenți căminiști de la electrotehnică, ce purta numele de Cobra și se ascundea într-o carcasă de HC. Datorită îndemânării meșteșugarilor care realizaseră acest instrument din piesele de la alte două instrumente defecte, jocurile nu puteau rula pe el și de aceea a fost relativ repede abandonat. Scrisul numelui pe televizor și desenatul de pătrate au fost singurele activități la care respectivul dispozitiv a fost folosit.


Brusli îl bate pe Vandam



Valea pumnului pe autostrada gâtului



Să ne dăm cu Jetpac...



Spiridușu' călare pe balaur sau Golden Axe



Primul FPS dintr-o lungă serie



Al doilea FPS dintr-o lungă serie

## Epoca medievală

A urmat un al doilea dispozitiv asemănător cu primul, care de această dată a schimbat radical (de ordinul 3 din 15) viața homo-pepper-ului. Numele lui era Spectrum Sinclair, era proprietate comună cu un alt membru al tribului, care locuia într-o colibă vecină, și, lucrul care era cel mai important, pe el rulau jocurile. Devenisem

| | |
|---|---|
| Titlu: | Pepper, Peppercă (pentru prieteni), bă (pentru cei mai apropiați) |
| Gen: | bărbătește (la cuțit) |
| Producător: | The Pope's Gamers Factory (produs unic) |
| Data apariției: | recolta de toamnă, 77, Pantelimon... pac-pac! |
| Procesor: | overclock fără cooler... sss... mamă, ce frige! |
| Memorie: | lecitina rulez! |
| Cerințe minime: | o valiză mare plină cu hârtii de 100 USD! |

| NOTA: | | | |
|---|---|---|---|
| Look: | ... but don't touch! | Gameplay: | Mai bine „play the game!" |
| Sunet: | să se audă și musca... da și M4A1-ul! | Feeling: | I've been hooked on a feeling! |
| | | Impresie: | Am impresia că diseară o să ploaie! |


Nopți albe cu orcii – Warcraft 2


Sport-sim adevărat, fără blat – FIFA 97

gamer. Producții ca *Vec-le-Mans, Level 5, Bruce Lee, Fist* și multe altele îmi mâncau zilele și nopțile, dar nu mai conta. Casete cu jocuri, casetofoane (fiecare casetă mergea pe un anumit casetofon), muzică (să fie jocul mai antrenant), toate învălmășite pe un birou care se dovedea neîncăpător. Zile întregi petrecute în fața televizorului, week-end-uri asemenea, totul mergea cu o viteză mai mare parcă. Primul contact cu jocurile reușise să mă schimbe. Devenisem gamer!

## Epoca modernă

A urmat după un interval de vreo câteva luni o perioadă de acalmie, determinată de activitățile școlare (în principiu de admiterea la liceu). Dar odată consumat acest eveniment, am trecut într-o nouă fază, care a debutat în laboratorul de informatică în fața un XT pe care, într-un Q Basic negru-verde (monitoare, nu joacă) îmi punea în față Gorilla, sau cam așa ceva, un titlu cu ușoare cerințe intelectuale, un fel de străbun al lui Worms.

De aici și până la sala de jocuri de peste drum de liceu nu a mai fost mare lucru. Aici se desfășurau adevărate episoade de istorie, episoade ce cuprindeau aventuri în doi, prin intermediul lui *Golden Axe*, curse infernale pe șosele – *Lotus*, precum și lupte contra nazismului – *Wolfenstein*, în jocul care mi-a conturat clar genul preferat, și anume first person shooter-ul. Dar și această perioadă s-a stins pentru un timp, din cauza altor interese specifice vârstei: fotbalul, q-litul de la ore și altele.

Dar la fel de subit cum s-a stins, s-a reaprins cu o intensitate mult mai mare. Și acest lucru s-a datorat bunului meu prieten și vecin *Dr. Warp* care, proaspăt posesor de 486 DX4, m-a invitat la el să-mi facă un demo. Jocul care mi-a cucerit atunci inima a fost *Duke Nukem 3D*. Și aici trebuie să specific că sunetul era realizat printr-o combină cu 4 boxe de vreun metru înălțime, date destul de tăricel, lucru care a contribuit într-o mare măsură la crearea unei atmosfere care să mă cucerească definitiv. Nu mai exista cale de întoarcere!

În scurt timp, datorită unei puternice campanii de convingere în stânga și în dreapta, în care un rol deosebit de important l-a avut replica „Un viitor economist are neapărat nevoie de un calculator!", am reușit să devin mândrul, fericitul și superîncântatul posesor al unui 486 DX4 cu 8 MB RAM și HDD de 635 MB (care în scurt timp a devenit neîncăpător), pe care pur și simplu l-am iubit de la prima vedere.

O nouă eră tocmai începuse! Și ea a debutat cu o nouă iubire în ceea ce privește jocurile de calculator, poate prima cu adevărat reală. Este vorba despre *Warcraft 2*, care mi-a deschis apetitul pentru un nou gen de jocuri, și anume strategiile în timp real, care nu se avântă în universul SF. (Singura excepție: *Starcraft*).

De asemenea, un nou joc, și odată cu el un nou gen și-a făcut loc în sufletul meu prea neîncăpător de gamer. Este vorba despre action/adventure, și titlul care mi-a impus respect



Fiori la puterea a doua


Lara în tinerețile ei


NFS – Se mișca greu, dar treaba și-a făcut-o.



Mi-a plăcut și aștept și altele.



FPS realist - I love it!





Hai să ne bucurăm...

pentru câteva producţii ale genului a fost *Shivers 2* care, în ciuda faptului că se mişca sub orice critică pe bietul meu sistem, a beneficiat de toată răbdarea mea şi a fost terminat nu o dată, ci de două ori.

Şi dacă tot am amintit despre noile pasiuni, care odată cu explorarea unor noi producţii, nu pot să las deoparte simulatoarele sportive, în special cele auto. Prima categorie am îndrăgit-o odată cu *FIFA 97*, primul dintr-o lungă serie de simulatoare fotbalistice. Maşinile le-am iubit şi în ceea ce priveşte simulatoarele, după ce am admirat ca un nebun un demo de *Need for Speed*, care şi el rula destul de chinuit pe bietul meu sistem cu 8 MB RAM. Tot din acest univers făcea parte şi *WWF 4*, un simulator de wrestling care mi-a ocupat ceva timp.

Alte producţii care mi-au devenit dragi şi care au făcut parte din această perioadă a istoriei mele de gamer au fost: *Age of Empires, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Gran Prix 2, Commander Keen, Red Alert, Quake, Doom 2, Hexen, Heretic, Ignition, Destruction Derby, Pool 2* şi multe, multe alte producţii care nu îmi vin acum în minte, dar pe care le-am îndrăgit.

## Epoca contemporană

A început odată cu interacţiunea cu LEVEL, înainte de care, trebuie să recunosc cu mâna pe inimă, nu prea am avut de-a face cu revistele de specialitate. Odată ajuns aici, nu am făcut altceva decât să-mi consolidez statutul de gamer dedicat şi să intru în contact cu un număr din ce în ce mai mare de jocuri, dintre care unele m-au cucerit. Şi pentru că vorba aia: „Un redactor la o revistă de jocuri este mort fără un calculator decent!", upgrade-urile au început să curgă, unul după altul, şi eu am încercat să rămân în rând cu standardele impuse de statutul de mare gamer.



Din categoriile cele mai îndrăgite au reuşit să se cristalizeze câteva titluri favorite. Astfel, în ceea ce priveşte FPS-urile, doar cele realiste au reuşit să mă cucerească (poate cu mici excepţii), preferatele fiind titlurile din seria *Delta Force*, cu *DF2* ocupând un loc destul de important în sufletul meu, apoi alte producţii ca *Half-Life* (cu tot cu *Counter-Strike*), *Soldier of Fortune, Codename Eagle, Project IGI, No One Lives Forever, Operation Flashpoint* şi poate că am uitat câteva. Tot la categoria shootere cu ele-


Nu da, nenea, că-s minor (zis şi SWAT 3)!


Dialog între mitraliere... (Nocturne)

mente adventure, sau invers, pot intra *Tomb Raider*-ele, *Max Payne, The Devil Inside, Nocturne, Hidden and Dangerous* (+ expansion pack) și multe alte producții asemănătoare. Și dacă tot suntem la această categorie ar fi păcat să nu amintesc și de partidele de multiplayer de *Delta Force 2* și *3* care se încingeau în redacție și care strângeau cel puțin 8 participanți care-și arătau talentele de lunetiști. La fel de bine primite de către mulți dintre colegii mei, în momentul în care venea vorba de o partidă în rețea, au fost și mai sunt *Half-Life, Counter-Strike* și *Porsche*.

Mi-au plăcut și-mi plac în continuare simulatoarele auto. Și chiar dacă am jucat mai ales la serviciu, și mai ales cu Mike, titluri ca *Interstate 82, Beetle Buggin', Sports Car GT, Insane, Screamer 4x4*, marea mea dragoste în acest domeniu și a multora dintre colegii mei rămâne *Porsche*, și această dragoste se mai concretizează și astăzi în curse nebunești ce încing firele rețelei din redacție.

Categoria simulatoare sportive include, pe lângă seria *FIFA*, de care mă leagă unele dintre cele mai plăcute amintiri, o droaie de alte titluri dedicate altor sporturi. Și nu pot să nu amintesc aici *Rugby 2001*, un titlu care m-a impresionat plăcut, dar și alte producții cum ar fi *Sydney 2000, WCW Nitro* sau *Ultra Realistic KO Boxing*.

## Tot în contemporaneitate

În paralel cu activitatea gameristică desfășurată la redacția LEVEL, a avut loc o dezvoltare a acestei activități și acasă, stimulentul fiind rețeaua locală pe care am pus-o la punct împreună cu alți 4-5 vecini. Aici primau strategiile, care necesitau un timp mai lung de joc. După cum am mai spus, dintre cele ancorate în domeniul SF, singura care mi-a intrat în grații a fost *Starcraft*, care a fost și printre cele mai jucate, alături de *Warcraft 2*. În afară de acestea, au mai străbătut firele rețelei și HDD-urile calculatoarelor *Age of Empires 2, Knights & Merchants*, dar și *Majesty, Cossacks, America* sau *Teocracy* (ultimele mai puțin pe partea de fire ale rețelei).

Alte titluri aparținând altor categorii care m-au atras au fost *Redguard, City of the Lost Children, Crusaders of Might and Magic* și multe, multe alte jocuri. Practic, pot spune că îmi plac și pot juca aproape orice fel de jocuri, cu excepția RPG-urilor cu personaje prea mici, a strategiilor turn-based (*Risk 2* fiind excepția care întărește regula), și a celor prea SF, cu roboți, nave și vehicule futuriste (și aici excepție făcând cele cu un storyline captivant).

Era imposibil să nu uit ceva, mai ales că din colecția de titluri favorite fac parte o droaie de jocuri. Și uite așa era să las deoparte military sim-urile, care-mi plac atât de mult: toate titlurile seriei *Rainbow Six, SWAT 3*, și de ce nu, chiar și *Spec Ops*. Poate că am uitat și alte titluri dragi mie, însă ceea ce contează cred că v-am spus: *Warcraft 2, Delta Force, Porsche, FIFA*, FPS-uri realiste și, bineînțeles, jocul care mi-a dat cei mai mari fiori, *Shivers 2: Harvest of Souls*. Cam astea ar fi titlurile care ar încăpea într-un top al preferințelor.


**DF2 - Vechea mea iubire**

Ce va fi? Chiar dacă nu putem niciodată prevedea ce se va întâmpla în viitor, pot spune cu siguranță că voi rămâne un gamer pasionat, care se va afla întotdeauna în contact cu lumea jocurilor, care va aștepta întotdeauna cu sufletul la gură o nouă producție ce promite mult, la fel ca și până acum, care se va necăji la fel de tare când un joc super-trâmbițat va întârzia să apară, care se va strădui din toate puterile să-și păstreze calculatorul la înălțimea cerințelor. Cu alte cuvinte, voi rămâne în continuare un mic strop în marea de gameri din toată lumea! (ce cugetare adâncă...)

**Dr. Pepper**

*P.S. Vă promit o continuare, în momentul în care va exista „materia primă" necesară.*


**Greu la deal cu Screamer 4x4, da' frumos!**


**Miss Archer... ... din No One Lives Forever**

## BuzzyBots

BuzzyBots pare a fi un mod tare simpatic de Half life cu personaje tip desene animate. Oricât ar părea de ciudată ideea, totuşi povestea sună bine. Acţiunea se petrece în celălalt colţ al galaxiei. O planetă plină de BuzzyBots prietenoşi este invadată de către misterioşii Shrunk. De atunci prietenoşii BuzzyBots au început să se lupte între ei şi nimeni nu pare să vadă legătura dintre acest lucru şi venirea shrunk-ilor. Şi luptă, şi dă-i, şi luptă...

www.buzzybots.dk



## Half Life RPG

V-aţi gândit vreodată că se poate ca într-o zi să jucaţi un RPG cu numele de Half Life? Eu nu mi-am pus problema. Dar alţii şi-au pus-o şi a ieşit până la urmă un mod de Half Life numit RPG. Prea multe lucruri nu se spun nici măcar pe site-ul lor oficial. Tot ce veţi găsi sunt artwork-uri şi prerenderizări. Cert este faptul că o să fie RPG 100%.

www.modfactory.net/rpg






# Întoarcerea morţilor vii: runda întâi

Începând cu acest număr vi se va prezenta deja celebra serie de trei episoade din producţia artistică *„They Hunger"* sau în varianta băştinaşă, „După nouăzeci de ani". Înainte de a începe, mulţumim pe această cale Fundaţiei pentru Reintegrarea Familiilor Mixte Vii-Morţi Vii (FRFMVM), grupului de presă Brainlessin, celebrului psiholog Mengele Doctoris şi fabricii de umbrele „Jihada" cu sediul în Arabia Saudită, fără de care nimic din toate acestea nu ar fi fost posibil.

## Soarta asta...

Un radio. Muzică orientală. Pârâit. Voce alcoolică. „'Năseara la toaaaaaată lumea. Îîîntrerupem aaa..., aacest program cuultuuuuural educativ cu un coomuni... cominii... coo... icat, daatoriiită că se-ntâmplă neşte trburi..., rrrrburi..., treburi. Aşa... Probleema e că tot felu' de fuljere vin p-aici şi nu ştiu, nu ştiu, sinceer acuma, vă ssspuun, ce şi cuum. Aveţi de grijă şi staaţi în casă la-mneavostră acolo. Muuulzumesc peentru ate..." Se auzi un BUF şi după aceea din nou muzică orientală (plus obişnuitul ceva de genul „tanaaaam"). Un autovehicul negru se scurge lin ca o sanie pe drumul de ţară. Trăsnet. Maşina îl primeşte din plin dar impasibilă, după care îşi aduce aminte şi se aruncă în râpa al cărei volum beneficiază de prezenţa apei. Linişte. Cineva se îneacă. Hopa..., eu sunt, aşa că încep vânătoarea.

Cu mici adăugiri şi modificări, cam aşa începe primul episod din *They Hunger*. Am auzit de ceva timp de acest mod de *Half Life*, însă abia acum m-am hotărât să-l văd. Motivul este că toată lumea îl laudă cu disperare şi am fost şi eu curios. Povestea este relativ obişnuită pentru un astfel de gen. Numele personajului este... unul oarecare şi la bază este scriitor, unul de duzină pe care l-a lăsat inspiraţia. Editorul lui, care probabil vrea să-l concedieze pe ne-ve, îl trimite să-şi caute inspiraţia undeva la ţară, mai exact îi închiriază o casă în orăşelul Rivendale. Iată-l aşadar la drum. În apropiere de locul de destinaţie, Ghiţă Scriitoru ăsta (daţi-mi vă rog voie să-l personalizez) trece pe lângă un post de radio, care raportează ceva despre nişte fenomene atmosferice ciudate. Din cauza faptului că nu a luat acest anunţ în serios, cineva l-a pedepsit prin a-l folosi ca destinaţie finală pentru o mică descărcare electrică. Maşina cade în apă şi de aici intrăm noi în scenă.

## Lor le e foame

În primele minute de joc nu se întâmplă mare lucru. Nu poţi ieşi din râpă pe cale normală, aşa că descoperi un mic canal subacvatic care te scoate, ghici unde? Într-un cimitir. Atmosfera este foarte apăsătoare, aştepţi să apară primul zombie, dar nimic. Şi mergi,




A venit băuturaaaa!


Ţi-e foame, iubito?

mergi, mergi până la o biserică. Aici norocul dă peste tine şi găseşti o... umbrelă. Domnilor, ce armă poate fi mai eficientă decât o umbrelă? Vă spun eu. Toate. Însă aici umbrela se dovedeşte extrem de utilă, chiar mai bună decât ranga şi pistolul. În clipa în care ai pus mâna pe ea începe nebunia: „De ce ne e foame?" spun ei, „Hai la mama" spun ele, iar zombie poliţişti nu spun nimic (bănuiţi de ce), ei trag. Şi dai cu umbrela în stânga şi-n dreapta, omori zeci de nemorţi, nemoarte şi poliţişti, treci din nivel în nivel până nu mai poţi.

Nivelurile devin la un moment dat destul de dificil de rezolvat şi sunt destul de variate: cimitir, catacombe, tuneluri, trenuri, mlaştini, baraje de acumulare, orăşele de ţară etc. În acest prim episod, sunt şase tipuri de monştri, din care patru sunt din *Half Life*. AI-ul este acelaşi cu al unui zombie „din realitate". Se mişcă încet, au mâini foarte lungi şi degete ascuţite. Personajele care mai rămân normale se poartă corect, adică sunt disperate. După ce mor, sunt transformate şi ele în zombie. Armele sunt noi, în afară de trei, şi cuprind: umbrelă, pistol, (are şi amortizor care mai şi contează!), pistol Colt cu gloanţe din argint, armă automată, shotgun, sniper, grenade şi explozibil. Cele mai eficiente sunt Colt-ul şi sniperul, care folosesc gloanţe sfinţite, şi, bineînţeles, shotgun-ul. În afară de poliţişti care poartă Kevlar, toţi monştrii mor dintr-un singur foc bine ţintit al armelor amintite. Feeling-ul jocului nu este extraordinar, în sensul că nu rupi scaunul în timp ce joci. Devine chiar plictisitor după un timp să tot zăpăceşti aceiaşi şi aceiaşi monştri. Singurul motiv care m-a determinat să termin jocul este acela al storyline-ului. Povestea este plăcută, mai ales că afli tot felul de informaţii noi pe măsură ce joci. Chiar dacă seamănă foarte mult cu scenariul celebrei comedii de groază şi de duzină „Întoarcerea Morţilor Vii", totuşi mi-a plăcut şi m-a ţinut câteva ore bune în faţa calculatorului. Nivelurile sunt destul de prost lucrate, chiar pentru engine-ul de bază Half Life. Ca să anticipez un pic, nu trebuie să vă pierdeţi speranţa pentru că următoarele două episoadele sunt mai bine realizate şi ca grafică şi ca gameplay.

## Va urma

Experienţa m-a transformat într-un adevărat zombie-killer. Având ca arme preferate umbrela şi sniper-ul, am ajuns într-un sfârşit în micul orăşel Rivendale. Ceea ce m-a uimit într-adevăr a fost numărul ucigător de poliţişti pe care l-a avut oraşul pe vremea când rar vedeai câte un zombie (şi acela sătul) cutreierând pe străzile pline de gropi de la trăsnete. După ce am terminat o adevărată armată de pistolari cu Kevlar şi AI obişnuit pentru categoria lor socială, a venit şi momentul în care a trebuit să caut creierul din spatele afacerii. Am intrat foarte hotărât în sediul poliţiei unde mâncând un sandwich am mai umbrelit trei înfometaţi de creier. Nimeni. Am urcat la etaj şi...Noapte bună, copii.

În numărul viitor nu pierdeţi *They Hunger 2*, sau „După încă nouăzeci de ani de foame", în regia lui Sergiu...

Locke

## Rune Quake

Rune Quake este un mod de Quake 3 Arena, team-based, în care totul se bazează pe existenţa unor rune împrăştiate aleator pe fiecare hartă. Fiecare dintre aceste rune are anumite puteri şi slăbiciuni pe care le transmite celui ce le găseşte. Se pare că adevărata plăcere a mod-ului va consta în haosul care se instalează odată cu începerea partidei, când nimeni nu mai ştie cu exactitate ce se întâmplă.

http://rune.lost-boys.com




## Apprehension 1.1

Apprehension este un mod de Unreal a cărui particularitate este faptul că permite tipul CTF (capture the flag) pe orice hartă de DM (death match). Primul care reuşeşte un frag primeşte steagul echipei. Acesta trebuie să ducă steagul echipei şi celelalte steaguri ale echipelor adverse în nişte bule care apar în mod aleator pe hartă. Atunci când izbuteşte, steagurile şi bulele dispar, şi primul care reuşeşte un nou frag primeşte iarăşi un steag. Bineînţeles, şi bulele urmează aceeaşi idee.

www.planetunreal.com/modsquad/asp/






Cei care doresc să înceapă o carieră de DJ trebuie să cunoască cel mai simplu software de gen.

Spus pe scurt, *Groove Maker 2.0* este un sequencer de groove-uri. Pur şi simplu, se încarcă groove-uri într-o coadă (queue), iar aceasta este cântată liniar, în ordine. În cazul unei manifestări live, se poate începe cu câteva groove-uri, la acestea adăugându-se treptat altele noi, la moment.

Dar ce este groove-ul, în accepţia producătorilor Groove Maker 2.0? Ei bine, interfaţa ne oferă un răspuns rapid la această întrebare - aici vedem un cerc în interiorul căruia se află opt butoane rotunde. Acestea sunt, de fapt, opt sloturi în care se pot încărca opt fişiere wave, ce pot conţine fraze muzicale, efecte şi, bineînţeles, indispensabilele loop-uri. Un groove este fraza muzicală obţinută din mixarea sunetelor încărcate în cele opt sloturi. Durata acestuia este de două măsuri, adică opt bătăi. Loop-urile utilizate pot fi luate din colecţia oferită de pachetul *Groove Maker 2.0* sau din cea personală, a utilizatorului.

Practic, odată creat un groove prin mixarea anumitor sunete, acesta este gata de a fi trecut în coada de play a întregii melodii. Un alt groove, total sau doar parţial diferit sub aspectul sunetelor încărcate în cele opt sloturi, va putea fi oricând introdus în coada respectivă, iar schimbarea sunetelor din sloturi se va face automat, la trecerea de la un groove la următorul.

## Cyborg muzical

Pe cutia programului, sub titlul acestuia, se află o precizare, interesantă şi la zi în ce priveşte moda muzicală a momentului: „Cybermix Software and Sounds". Fiecare element al *Groove Maker 2.0* se conformează perfect acestei caracterizări, iar aspectul interfeţei şi concepţia funcţionalităţii acestuia nu fac excepţie.

În primul rînd, există o interesantă funcţie de randomizare a sunetelor încărcate în cele opt sloturi va face în locul vostru munca de alcătuire a groove-ului, prin alegerea la întâmplare a sunetelor alcătuitoare ale acestuia. Există chiar posibilitatea de a indica tipul groove-ului - dacă acesta urmează să fie unul de tobe, de atmosferă, de bas sau de efecte speciale.


Groove Maker 2.0, cu arpegiator şi procesor de loop-uri

Apoi, un foarte simplu, dar atât de rar în programele de gen, arpegiator se află şi el inclus în *Groove Maker 2.0*. Acesta va face mai uşoară munca de alcătuire a frazelor melodico-ritmice specifice muzicii electronice de dans, mai ales că în colecţiile de sunete ale acestui program se află şi o secţiune de sunete destinate arpegierii, în care sample-urile sunt prezente la diferite înălţimi, acoperind în jur de trei octave.

Dacă nu sunteţi dornici a face nici cel mai elementar efort de alcătuire a unui groove şi apoi a unei melodii, puteţi recurge la suprema modalitate de robotizare a procesului de „creaţie" muzicală - folosirea modulului Virtual DJ. Acesta, utilizând colecţia de sunete disponibilă, va crea mix-uri şi remix-uri automate, substituindu-se complet utilizatorului uman.

## Variantele...

... de alcătuire a unei bucăţi muzicale cu *Groove Maker 2.0* sunt foarte mari, dat fiind faptul că se pot folosi, pentru alcătuirea unui groove, sunete în diverse formate (wave, aiff, MP3, Qdesign, SWA). Ba chiar melodia poate fi salvată în oricare din aceste formate. În plus, **IK Multimedia**, producătorul lui *Groove Maker 2.0*, pune la dispoziţia utilizatorilor acestui program mai multe CD-uri de colecţii de sunete, de o excepţională calitate. De altfel, în pachetul Groove Maker 2.0 este inclus un astfel de CD, numit Magnetic, ce conţine 250 de loop-uri şi peste 100 de „synth sounds" (acestea din urmă destinate folosirii cu arpegiatorul).


Virtual DJ

Dar, ceea ce mi s-a părut cu adevărat remarcabil la *Groove Maker 2.0* este structura acestuia, excelent completată de interfaţă. Pur şi simplu, nu este nevoie să ai nici cea mai vagă noţiune muzicală sau asupra wave-urilor pentru a fi în stare să alcătuieşti o melodie. Totul este atât de automat, atât de „butonabil", atât de grafic, atât de explicit, încât rezultate bune şi foarte bune veţi obţine doar din câteva clicuri de mouse. Cu o observaţie, însă: din cauza lipsei suportului pentru drivere ASIO, precum şi a imposibilităţii setărilor de buffer length pentru drivere DirectX, *Groove Maker 2.0* nu este recomandabil pentru utilizarea live.

**Marius Ghinea**

| LEVEL | INFORMAŢII |
|---|---|
| Producător | IK Multimedia |
| Ofertant | A.V. Audio Sys |
| Tel | 01-2310551 |

# Tombola LEVEL şi







Continuăm tombola organizată împreună cu Best Distribution, oferindu-vă ca premiu jocul Totally Flying.

1

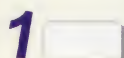
Care este producătorul jocului F1 2001?
a) EA Sports b) Rage c) THQ
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr al revistei.

**Tombola LEVEL şi**




Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

12/01 1



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Judeţ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |



# Tombola LEVEL şi Sony



**Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Disney's Party Time with Winnie the Pooh".**

1

**Câte tipuri de lovituri deţin luptătorii din Simpson's Wrestling?**
**a) 3 b) 5 c) 7**
**Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.**

**Tombola LEVEL şi Sony**

**Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.**

1

12/2001

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Judeţ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |

# Tombola LEVEL şi






Sperăm să vă placă premiul pe care îl oferim împreună cu Glob Com Media: o jachetă „Atlantis" .

1

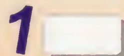
Care este numele muzeografului din Atlantis: The Lost Empire?
a) Milosevic b) Milos Forman c) Milo Thatch
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat filmului din acest număr al revistei.

**Tombola LEVEL şi**



Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

12/01 1



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Judeţ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |




Să faci un review unui software cu care ești familiarizat încă de la primele sale versiuni este cu siguranță mai ușor decât să faci același lucru cu o bucată de hardware nou-nouță. Mai ales dacă este vorba despre o placă de sunet produsă de Creative, din cea mai recentă generație, așa cum este cazul cu Sound Blaster Audigy, continuatorul liniei Live!.

De aceea, promițând un review hardware amănunțit în viitorul apropiat, îmi concentrez momentan atenția pe unul din programele livrate la cutie cu versiunea Sound Blaster Audigy Platinum eX, și numai cu aceasta. Este vorba despre *Fruityloops 3 Creative Edition*, o variantă OEM a unuia dintre cele mai cunoscute programe de făcut muzichie electronică folosind un calculator personal.

*Fruityloops* este un program de sequencing audio, cu posibilități de sinteză oferite de secțiunea sa de generatori și cu o multitudine de efecte ce pot fi aplicate în timp real materialului audio. Foarte important mi se pare faptul că versiunea *Fruityloops* OEM livrată cu Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX (na, că i-am spus numele întreg!) este una recentă, și anume 3.1. Asta înseamnă că pot fi folosite și instrumente DXi, deci third-party, precum și orice fel de plugin-uri DirectX, pentru a completa efectele deja prezente în kit-ul *Fruityloops 3 Creative Edition*. Dar să vorbim puțin despre synth-urile și efectele livrate tocmai cu această versiune a programului.


**În întreaga sa splendoare, Fruityloops 3 Creative Edition.**

## Mai complex ...

În primul rând, *Fruityloops 3* este dotat cu un sampler. Este drept, acesta este unul de mare simplitate, fără mari posibilități, cum ar fi multilayering, keyboard split sau keyboard mapping. Cu toate acestea, pentru muzică de factură mai electronică, precum și pentru elemente de percuție, ori loop-uri, acest sampler își face treaba rezonabil. Versiunea 3 a *Fruityloops* adaugă acestuia și o secțiune de filtre, generatoare de envelopare și LFO care măresc posibilitățile sale de expresie.

Bineînțeles, este în continuare prezent excelentul synth TS-404, care este bine-sănătos și produce în continuare aceleași sunete minunate, fie că este vorba despre bas, lead-uri sau chiar pad-uri. Dar TS-404 este acum completat și de excelentul „3x Osc", un sintetizator care oferă o secțune de 3oscilatori, a căror forme de undă pot fi sinusoidale, triunghiulare, dreptunghiulare, dinte-de-fierăstrău, pulse, noise sau chiar wave-uri încărcate de utilizator. Foarte important pentru caracterul sonor al acestui 3x Osc este faptul că materialul audio provenit de la oscilatoarele sale poate fi trecut prin secțiunea de filtre, generatoare de envelopare și LFO'a samplerului.

## ... și mai simplu

Mi-a atras atenția un foarte simplu dar totodată foarte „eficace" generator sonor pe care îl cunoșteam de la *Orion* (un alt program gen *Fruityloops*). Este vorba despre Plucked!, un generator de sunete de coardă ciupită, bazat pe clasicul algoritm Karplus-Strong. Sunetul acestuia este pur și simplu excelent și permite adăugarea unei noi dimensiuni de expresivitate instrumentală într-o bucată muzicală, cu atât mai mult cu cât aceasta este mai electronizată.

La generatoarele deja pomenite, se mai adaugă mda DX10, un foarte simplu dar interesant synth FM. Dar ceea ce nu se află în ediția Creative a *Fruityloops 3* este DreamStation DXi, un sintetizator la rândul lui destul de cunoscut și care oferă posibilitatea creării unei palete foarte bogate de sunete electronice. Cum era și de așteptat, deoarece așa este cazul și cu versiunile full ale *Fruityloops 3*, *SimSynth Live* și *Wasp*, alte sintetizatoare software atractive sunt prezente în *Fruityloops 3 Creative Edition* numai sub formă demo.

## Efecte

*Fruityloops 3 Creative Edition* oferă o multitudine de efecte : reverb, delay, filtre, equalizer pe 7 benzi, flanger, phaser, distortion etc.. Acestea pot fi organizate câte patru pe 16 bus-uri, la care se adaugă și patru send-uri. Bineînțeles, la toate efectele se pot adăuga și plug-in-uri DirectX. Însă, de curând a apărut versiunea *3.3* a *Fruityloops*, în care există suport pentru ASIO.

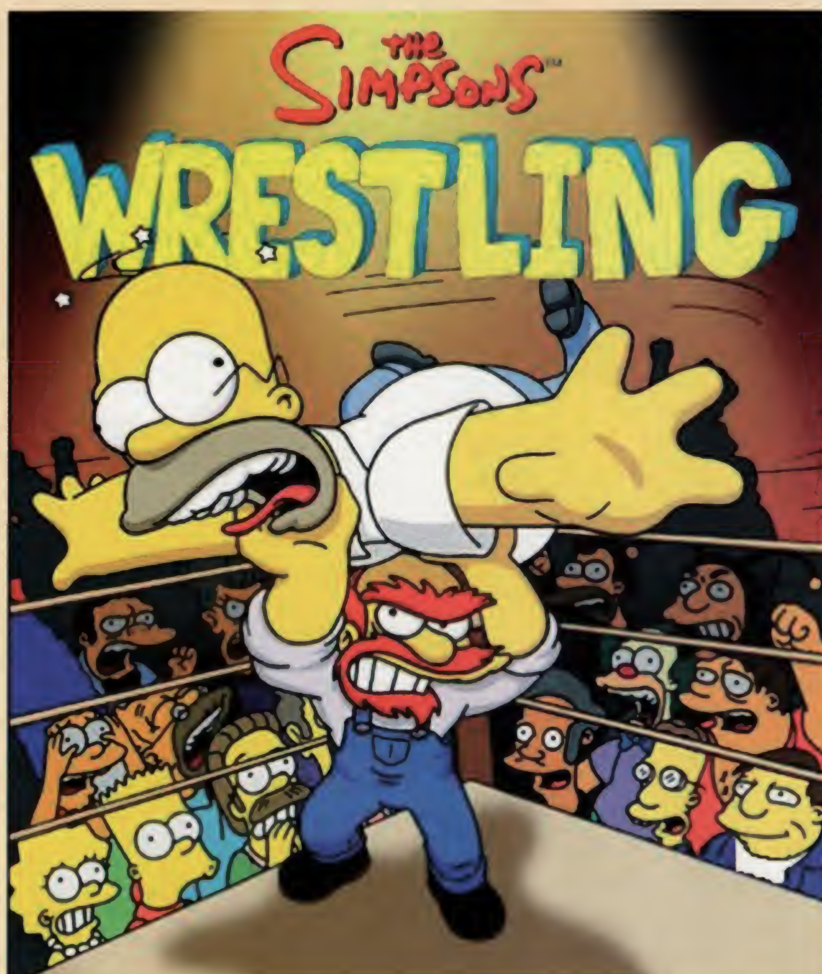
Așadar, este posibil ca variante ulterioare ale bundle-ului software al Audigy Platinum eX să aibă suport ASIO (oricum, oferit de driverele acestei plăci de sunet).

La toate aceste efecte mi se pare important să adaug unul de mare importanță pentru muzica electronică - arpegiatorul. În *Fruityloops 3 Creative Edition* există un arpegiator, a cărui complexitate este chiar ridicată, deoarece, pe lângă modalitățile clasice de arpegiere (la octavă), găsim și o colecție întreagă de tonalități în care acest arpegiator poate genera, ce altceva?, arpegii.

Acestea fiind spuse, mă declar mulțumit de *Fruityloops 3 Creative Edition*, care mi se pare unul din cele mai interesante produse software care a făcut vreodată parte din bundle-ul unei plăci de sunet.

**Marius Ghinea**

| LEVEL | INFORMAȚII |
|---|---|
| Producător | ImageLine, OEM Creative |
| Ofertant | Flamingo Computers |
| Tel | 01-2225041 |
| ON-LINE | www.fruityloops.com |





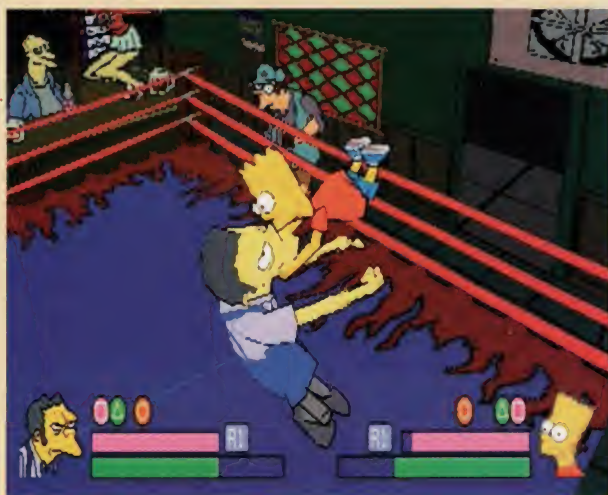

# Când fanii luptelor se întâlnesc cu fanii desenelor animate

Pe vremea când eram și eu mai tinerel, pe la posturile de televiziune autohtone își făcuse loc unul dintre cele mai populare seriale de desene animate: „The Simpsons". Fan înrăit al seriei, nu mai trebuie să vă explic cum mă grăbeam acasă în fața televizorului pentru a urmări un nou episod al aventurilor năstrușnicului Bart. Anii aceia au trecut, eu am mai îmbătrânit, alte pasiuni și-au găsit loc în viața mea. Dar deunăzi m-am trezit aruncat brusc înapoi în acea epocă de îndată ce mi-a fost înmânat *Simpson's Wrestling*.

## Dă-i în gură!

După ce am pierdut vreo treizeci de minute în compania jocului, stăteam mut de uimire întrebându-mă nedumerit dacă nu cumva s-a întâmplat ceva cu mine. Oi fi eu prea bătrân, trăiesc în altă lume? Dar pe bune dacă înțeleg ce caută un astfel de joc pe piață. Nici dacă eram la grădiniță în grupa mică nu cred ca aș fi putut juca așa ceva. Grafica jocului este sub orice critică, asta în condițiile în care consolele PlayStation sunt recunoscute pentru puterea lor de redare a imaginii. Sunetul la fel, onoarea acestui aspect al jocului fiind oarecum salvată de vocile personajelor (fiind cele originale din desenele animate). Ajungând la capitolul gameplay încă o dată: dezamăgire.

Wrestling-ul este un sport extrem de spectaculos în care originalitatea participanților iese cel mai bine în evidență. Din păcate, jocul nostru nu reușește deloc să atingă acest aspect. Întreaga luptă se desfășoară cu ajutorul a trei butoane din care unul lansează o lovitură normală, al doilea o lovitură de distanță (o aruncare cu un obiect), iar al treilea o lovitură specială (specifică fiecărui personaj). Tocmai din acest motiv lupta se va duce în general pe









apăsarea cât mai rapidă a loviturii normale cu accesarea periodică a super-loviturii.

Între timp poţi culege de pe ring diverse obiecte al căror rol este fie de a-ţi reface puterile, fie de a-ţi acorda un „boost" de viteză. Realizarea unui combo (patru lovituri succesive) sau culegerea unor litere de prin ring vor activa un cuvânt magic, în urma căruia personajul va deveni, pentru scurt timp, invulnerabil.

## D-ale Simpsonului

Faptul că în joc vor fi prezente toate personajele îndrăgite ale serialului, iar câştigarea turneelor va debloca la rândul lor o serie de alte personaje nu reuşeşte deloc să ridice nivelul jocului. *Simpson's Wrestling* este un joc plictisitor, fără vână şi fără imaginaţie, în care loviturile speciale ale fiecărui personaj, deşi haioase, nu reuşesc nici ele să te reţină prea mult. Simpson's Wrestling vi-l recomand doar în cazul în care sunteţi un fan înrăit al seriei de desene animate. Altceva nu mai am de spus, rămâne doar să vă convingeţi singuri.

Claude

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu | The Simpson's Wrestling |
| Gen | Wrestling |
| Producător | Activision |
| Ofertant: | Best Distribution<br>Tel: 01-3455505 |

# Câştigătorii lunii octombrie




10

La concursul LEVEL organizat împreună cu Best Distribution, jocul „Max Payne" a fost câştigat de către Ionesi Alexandru din Rădăuţi.

La concursul LEVEL organizat împreună cu Ubi Soft, jocul „Vegas Games 2000" a fost câştigat de către Dragu Iulian din Bucureşti.

LEVEL şi Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Jungle Book" următorilor: Dima Viorel (Buzău), Sobolev Ghenadie (Ploieşti), Ştirboiu Alexandru (Argeş), Gavrilă Sabin-Marcel (Hunedoara), Ancateu Dorin (Arad), Gheorghiţă Dan (Iaşi), Badea Gabriel Ionuţ (Prahova), Nistor Florin (Iaşi), Jecan Alex (Cluj), Dragomir Marius Dan (Alba Iulia).

LEVEL şi Softwin au oferit câte un pachet AVX următorilor: Jecan Mircea (Cluj), Trofin Alexandru (Iaşi), Pop Vasile-Ioan (Bihor), Vasile Răzvan (Vrancea), Cioc Ştefan (Hunedoara).

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie 068-415158 sau 068-418728.

# Harry Potter şi Piatra Filozofală



În acest număr al revistei vă prezentăm o ecranizare a unei serii de cărți ce s-au vândut în peste 100 de milioane de exemplare. Este vorba despre romanele lui J.K. Rowling, în care se povestesc aventurile celui mai iubit vrăjitor din lume: Harry Potter.

Filmul, realizare a lui Warner Bros. Pictures, ni-l prezintă pe Harry Potter (Daniel Radcliffe) în apropierea aniversării a 11 ani. Din păcate, nu se anunță o sărbătoare prea mare pentru el, iar dinspre partea cadourilor poate să-și ia de pe acuma gândul de la ele. Familia Dursley, care l-a înfiat după moartea părinților, nu pare să-l aibă la inimă prea mult. O dovadă în acest sens este faptul că Harry doarme într-un dulap de sub scări. Mai mult, unchiul Vernon Dursley (Richard Griffiths) și mătușa Petunia (Fiona Shaw) încearcă să-l împiedice pe Harry să descopere adevărul despre persoana sa prin arderea mesajelor care i se adresează. Acest lucru însă nu poate dura la infinit. În cele din urmă, ușa casei este aruncată la perete și uriașul Hagrid (Robbie Coltrane) își face apariția. Acesta este foarte supărat pentru că familia Dursley i-a ascuns micuțului originea sa. În cele din urmă adevărul iese la iveală: Harry Potter este un vrăjitor. Se pare că scrisorile pe care le primea erau invitații pentru a părăsi lumea celor obișnuiți și a se alătura din ziua în care împlinește 11 ani legendarei Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry (un fel de universitate a vrăjitorilor). De asemenea, Hagrid îi explică micului nostru erou că părinții lui nu au murit într-un accident de mașină, ci au fost uciși de un vrăjitor malefic.

În cele din urmă, Harry pornește spre renumita universitate, găsind aici familia și prietenii pe care nu i-a avut niciodată. Pentru a cunoaște aventurile prin care va mai trece Harry Potter împreună cu prietenii săi: Hermione Granger (Emma Watson) și Ron Weasley (Rupert Grint) nu vă rămâne altceva de făcut decât să vizionați acest film.

**Distribuit de InterComFilm România**
**Data lansării: 21 decembrie 2001**

# Atlantis: The Lost Empire

Un nou film animat vine în acest sfârșit de an de la Disney. *Atlantis: The Lost Empire* ne duce într-o călătorie în adâncurile oceanului pentru a descoperi civilizația dispărută a Atlantidei. În anul 1914 Milo Thatch (a cărui voce este dată de Michael J. Fox) este un muzeograf expert în civilizațiile vechi. Printre cunoștințele sale se numără și câteva date care nu sunt la îndemâna oricui referitoare la Atlantida. Băiatul nu este luat însă în serios până în momentul în care apare un miliardar excentric (vocea îi aparține lui John Mahoney) care este dispus să finanțeze o expediție pentru descoperirea continentului. Expediția urmărește firul oferit de un jurnal al bunicului lui Milo.





Împreună cu o puternică trupă de mercenari condusă de Commander Rourke (James Garner), Milo pornește într-o excursie periculoasă în care va avea de înfruntat o mulțime de pericole. Primul care pare să le stea în cale este oceanul cu capriciile sale. În cel din urmă vor descoperi o civilizație condusă de un puternic rege (Leonard Nimoy) și frumoasa lui fiică, o foarte bună războinică, Princess Kida (Cree Summer). Aceasta este într-adevăr Atlantida, continentul care a născut atâtea legende și ale cărui bogății par inestimabile. În tot acest timp, Atlantida a fost ținută în viață de un cristal de energie îngropat adânc în centrul orașului. Când realizează valoarea cristalului, Commander Rourke concepe un plan diabolic pentru furarea lui. Ei, ați prins ideea, nu? Pentru ca Atlantida să nu moară definitiv, Milo și ceilalți (bineînțeles că aici își intră cu adevărat în rol și frumoasa prințesă) vor trebui să împiedice împlinirea diabolicului plan. Dacă reușesc sau nu veți afla la sfârșitul filmului.

**Distribuit de Glob Com Media**
**Data lansării: noiembrie**

# Frăţia Lupilor

Iată că avem ocazia de a urmări un film francez inspirat din evenimente reale ce s-au petrecut sub domnia lui Ludovic al XV-lea. Veţi vedea că există oarecare similitudini cu mitul lui Dracula de prin părţile noastre, deşi întâmplările franceze par oarecum mai veridice (cel puţin pentru noi). Povestirea a căpătat valenţele unui mit în Franţa, sub numele de „Bestia din Gévaudan". O bestie monstruoasă, căreia nimeni nu i-a văzut chipul, teroriza prin 1766 regiunea Gévaudan, ucigând peste 100 de oameni, în special femei şi copii. Unii povestesc că ar fi fost un lup uriaş sau un dragon. Alţii, mai cu frica lui Dumnezeu, vorbeau despre Diavol. Problema era că nimeni nu ştia cu exactitate cine este de vină şi până şi Curtea lui Ludovic a început să se sperie de zvonurile ce veneau din Gévaudan. În aceste condiţii, regele se hotărăşte să trimită acolo cele mai luminate minţi ale regatului pentru a da de urma monstrului şi a-l anihila. Tânărul om de ştiinţă Grégoire de Fronsac (Samuel le Bihan), însoţit de fratele său de sânge, Mani (Mark Dacascos), un indian Mohawk pe care l-a cunoscut în America în timpul războiului de 7 ani, sunt trimişi pentru a face un portret bestiei. După ce intră în tot felul de încurcături romantice prin saloanele nobilimii (v-am spus doar că este un film francez) şi o întâlnesc pe frumoasa Marianne de Morangias (Emilie Dequenne), cei doi pornesc în sfârşit la vânătoare. Şi, cu toate că localnicii au început să creadă tot mai mult că Bestia nu este altceva decât încarnarea Diavolului pe pământ, nimic nu-i poate pregăti pentru ceea ce aveau să descopere.



**Distribuit de Independenţa Film**
**Data apariţiei: noiembrie**


Un colț de producție din AMC Creation



# AMC Creation

## „Vrem să ducem proiectele la capăt numai cu inteligență românească" – *Marcel Neamțu, General Manager*

Ieri (n.r. 24 octombrie 2001), am făcut o mică escapadă prin micuța noastră capitală cu scopul clar și decis de a face o vizită la sediul AMC. Aceasta a fost a doua întâlnire a mea cu AMC Creation după ce, în urmă cu aproape doi ani, în perioada când erau de abia la începutul proiectului, mai trecusem pe la ei pentru a-mi forma o primă impresie. Am scris la acea vreme un articol despre *No Name War*, proiectul pe care tocmai îl începuseră și, deși materialul emana optimism și entuziasm pentru un nou joc românesc, eram încă destul de circumspect în privința finalizării acestuia.

Odată ajuns, am fost întâmpinat de Marcel Neamțu, „creierul" proiectului, și după amabilitățile de început am purces la investigarea demo-ului *No Name War*, căci doar el era motivul vizitei mele. Încă de la început am putut să remarc cât de avansat era proiectul față de ceea ce eu știam și m-am bucurat să văd cum mare parte a elementelor ce acum un an și jumătate erau doar simple idei pe o coală de hârtie acum erau acolo pe monitorul din fața mea. Pe ecran se luptau încrâncenate trei civilizații (oameni, clone și nomazi) pe o hartă imensă. Cea mai rapidă unitate (un avion) o străbătea dintr-un capăt în celălalt în câteva minute bune. „În versiunea completă" – îmi explica Marcel – „harta va fi plină de tot felul de senzori astfel încât un atac surpriză adânc în teritoriul inamic este greu de realizat, exact ca și în conflictele reale."

## Realism absolut

„După cum poți observa" – continua Marcel, în timp ce avioanele și tancurile mele se stingeau unul câte unul sub tirul clonelor – „unitățile au comportament câte se poate de realist. Tancurile își rotesc turelele înainte de a trage, armamentul greu are recul, aparatele de zbor nu explodează în aer când sunt distruse, ci se prăbușesc. Toate acestea le-am realizat cu ajutorul unui prieten de-al nostru, analist militar, care ne-a pus la dispoziție multe dintre


Vulturii intră în acțiune


... și curăță tot în calea lor


Colțul "drăguț" al studiourilor AMC Creation

studiile sale (în special cele referitoare la Războiul din Golf)". Eu eram cât se poate de concentrat asupra măcelului de pe hartă, dar urechile erau ciulite la explicațiile lui Marcel. În tot acest timp privirea mi-era acaparată de designul futurist, dar uman, al clădirilor și unităților, de craterele ce se căscau pe sol pe locul exploziilor sau pe urmele lăsate de trecerea armatelor. „Toate unitățile militare lasă urme pe sol, care în timp vor dispărea. Acestea vor constitui un element tactic foarte important, deoarece pot deconspira prezența armatelor și direcția de deplasare a acestora." Pentru a-mi demonstra eficacitatea fatală a acestui element tactic am făcut un scurt raid printr-o bază Hive. În mai puțin de două minute, baza mea a dispărut de pe hartă, unitățile Hive mergând de-a lungul urmelor lăsate de trupele mele în retragere până în mijlocul bazei. „Am încercat și am și reușit să concepem trei civilizații care vor imprima o amprentă personală jocului. Dacă joci cu o altă rasă vei avea o cu totul altă experiență. Unitățile Hive au fost concepute cu un AI foarte agresiv și unitar (insectoid); dacă le ataci se va da alarma pe toată harta și vor năvăli asupra ta puhoaie până când unul dintre voi doi va fi eliminat."

Dacă ați citit materialul scris de mine acum un an, poate vă mai amintiți că atunci am spus de *NNW* că ar fi un RTS îmbinat cu elemente de RPG. Acestea există, chiar dacă nu au o influență extraordinară asupra derulării jocului. Fiecare civilizație va avea un lider (ce trebuie protejat cu orice preț, exact ca în *Warcraft*) și o serie de alte NPC-uri cu diverse roluri în povestea jocului. Acestea, ca de altfel toate unitățile, vor câștiga experiență pe parcursul campaniei lucru, ceea ce le va aduce diverse abilități ce pot decide câteodată soarta unei confruntări directe.

## Tactică sau strategie?

Deși este un joc în timp real, *NNW* este mai degrabă tactică decât o strategie în sensul cunoscut de majoritatea jucătorilor. „Deși încurajăm rush-ul (care a făcut celebru *Starcraft*-ul) jucătorul va avea surpriza de a constata că nu mai este atât de ușor să câștige în acest mod. Am încercat să recreăm cât mai bine stilul modern de a conduce un război: toate pregătirile premergătoare unui conflict, atacurile nocturne cu trupe speciale prin care să neutralizezi sistemele defensive ale inamicului, crearea unei linii de front și abia apoi încleștarea propriu-zisă. Veți vedea că jocul deține un număr foarte mare de trupe speciale ale căror misiuni constau de obicei în spionaj sau sabotaj" - îmi povestea Marcel. Succesiunea zi-noapte va avea și ea un rol foarte important, fiecare bază având posibilitatea de a fi luminată sau scufundată în întuneric (moment în care doar unitățile dotate cu night vision o mai pot localiza).

Cu greu m-am ridicat de la calculator, deja *No Name War* a reușit să mă captiveze,


Mastodonții viitorului

deși după spusele lui Marcel încă nu am văzut tot ce poate și știe să facă. Înainte de a pleca am reușit să mai schimbăm câteva vorbe. Astfel am aflat că proiectul *No Name War* nu a fost lipsit de probleme, practic ceea ce am văzut eu fiind cea de-a treia versiune a jocului, cea care „va ieși așa cum trebuie". Nu vreau să par mai patriot decât sunt, dar nu pot decât să-i admir pe toți cei 11 membri ai echipei, pentru îndârjirea și încăpățânarea cu care și-au urmat visul, cu toate probleme avute, ținând cont și de faptul că este un proiect finanțat intern. Acum, când se apropie de final, par și ei un pic mai relaxați, mai au de finisat câteva lucruri mărunte înainte de lansarea demo-ului oficial (eveniment ce va avea loc la începutul lunii decembrie). În plus, ofertele din partea distribuitorilor internaționali au început să curgă. Soarele a răsărit la AMC Creation și cu siguranță vom mai auzi de ei și de acum înainte. După *No Name War*, AMC Creation intenționează să mai realizeze alte două proiecte, aparținând aceluiași gen, despre care însă Marcel nu a dat, deocamdată, mai multe amănunte.

Claude


Comando în plină acțiune de infiltrare


Câmpul de luptă la sfârșit de încleștare

# LEVEL HARDWARE

## Hercules Dualpix Webcam & Digital Still Camera

DualPix? Hehe, gata, nu cred că e cazul să râdeți. Acesta este numele unui nou produs fabricat de compania Hercules. Poate vă întrebați ce reprezintă acest nume? Ei bine, el este numele unei camere foto. Pe lângă toate acestea, mai este și digitală. Hercules DualPix este un produs foarte ușor de utilizat. Este un aparat potrivit pentru a captura cele mai importante momente dintr-o vacanță sau o aniversare, de exemplu. Rezoluția maximă a imaginilor pe care această cameră le realizează este de 1024 x 768, iar în modul economic 640 x 480 de pixeli. Poziționată pe un monitor, acest „cam" se poate transforma într-un web-cam. Ce înseamnă acest lucru? Nimic mai mult decât realizarea unor videoconferințe prin intermediul Internetului. O altă facilitate introdusă de producători ar fi și aceea de Watch Dog. Știu, sună haios, dar chiar funcționează și dă rezultate destul de bune. Watch Dog nu este altceva decât o aplicație de „securitate" a locuinței sau biroului dumneavoastră. Pentru a realiza acest lucru este suficient să „plantezi" camera într-un loc mai ascuns, apoi conectezi cablul USB la unul din porturile PC-ului și instalezi software-ul destinat acestui scop. Acesta are rolul de a detecta și înregistra orice mișcare „suspectă" din cameră. În cazul în care sunteți plecat din localitate, imaginile suspecte vă pot fi trimise automat prin mail, tot cu ajutorul programului de supraveghere. În acest mod, nu veți rata absolut nici o mișcare. Dotat cu o memorie de 8 MB, acest aparat poate stoca până la 128 de fotografii Low Resolution sau 26 de fotografii Hi Resolution, la care mai puteți adăuga și câteva secvențe video de maxim 2,5 minute, un lucru destul de bine reușit, în condițiile în care acea secvență este înregistrată în format AVI la o rezoluție de 320 x 240.

Dar la ce bun acest aparat, dacă nu am avea și ceva drivere cu care să poată comunica cu un PC? No problemo - am găsit nu mai puțin de două CD-uri pe care se află aproape tot ce îți trebuie pentru a edita și prelucra pozele preferate. Driverele necesare se găsesc sub numele unui utilitar - Hercules Digital Camera Suite. Acesta are rolul de a gestiona și descărca imaginile din memoria camerei direct pe harddisk. Alături de acesta se găsește și unul dintre cele mai importante utilitare - Ulead Photo Express 3. Acest software oferă o gamă completă de editare și procesare a fotografiilor realizate chiar și de către un amator. Cu ajutorul lui poți crea doar cu câteva clicuri de mouse calendare și postere cu imaginile fotografiate chiar de tine.

Una din „uneltele" cu care mi-a făcut într-adevăr plăcere să lucrez este și Ulead Cool 360. Software-ul amintit are rolul de a crea imagini panoramice de 360° cu ajutorul câtorva poze bine plasate. Trebuie neapărat să îl încercați. În mod sigur veți rămâne plăcut surprinși.

Dacă v-ați hotărât asupra acestui produs, iată și alte lucruri ce pot fi găsite în cutia ce însoțește această cameră foto. În primul rând, un stativ pentru a putea poziționa foarte ușor această cameră pe orice suprafață, de exemplu pe monitor sau chiar pe masă. Asta în cazul în care dorești să îți faci o poză ție și prietenilor tăi. Totuși, în situația în care toți prietenii tăi ar dori să apară în poză, ce faci? Rugați un străin să vă facă o poză sau... programați aparatul să facă el poza. Exact, nu faceți decât să alegeți din meniul aparatului opțiunea de timing și fotografia se va realiza în câteva secunde.

În cutia în care această cameră este livrată, alături de cele 4 baterii de tip AAA, mai poate fi găsit și un cablu USB de 3 m.

Sistemul minim necesar pentru o funcționare corespunzătoare este Pentium MMX, pe care rulează Windows 98,2000 sau Me. De asemenea, este absolut necesar ca PC-ul respectiv să aibă în dotare un port USB, 32 MB RAM și o unitate CD-ROM.




| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Producător | Hercules |
| Ofertant | Ubi Soft România |
| Tel | 01-2316769 |
| Preț | 91 USD (fără TVA) |

## Hercules 3D Prophet III 64MB TV-Out & DVI-Out

S-a auzit și vorbit foarte mult despre ea. De bine sau de rău, asta privește pe fiecare în parte. Eu am să vă prezint în cele ce urmează câteva caracteristici furnizate fie de către producător, fie testate de noi. Procesorul grafic care stă la baza acestei plăci nu este nici un altul decât NVIDIA GeForce3. Și cu asta v-am data gata... RAMDAC-ul acestui monstru grafic funcționează la o frecvență de 350 MHz. La o asemenea frecvență, ratele de refresh de care este capabilă această placă sunt mai mult decât ergonomice. Fiind un GeForce3, acceleratorul Hercules este în stare să execute peste 800 miliarde de operațiuni pe secundă (vă imaginați, cred, că puterea unui astfel de „tractor" nu poate trece neobservată). Bus-ul este compatibil cu AGP 4X, cu opțiunea de full AGP texturing (din păcate, nu știu exact câte benzi are bus-station-ul, sau stați puțin că asta-i din altă parte. Scuze.). Alături de acest procesor grafic se găsesc cipurile de memorie ce totalizează 64 MB RAM. Tipul lor este DDRAM, cum altfel?, și lucrează la o frecvență de 460 MHz. Lățimea de bandă a busului între chipset-ul grafic și memoria video locală se realizează pe 128 de biți. Bandwidth-ul memoriei este de peste 7,36 GB/sec. Rezoluția maximă pe care această placă este capabilă să o afișeze pe monitoare este de 2048x1536 la un refresh de 60Hz, cu o adâncime a culorii de 32 de biți (asta în condițiile în care

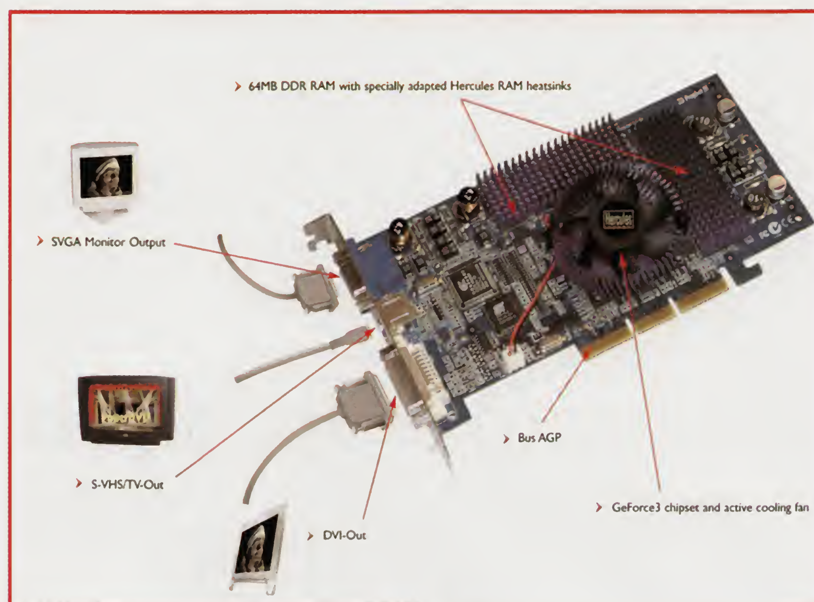
găsim foarte greu monitoare care să suporte asemenea rezoluții).

Un lucru foarte important ce trebuie menționat este prezența unor conectori de semnal video OUT. Aceștia sunt în număr de doi. Unul dintre ei este nelipsitul TV-Out, care beneficiază de un conector de tip S-Video, iar cu ajutorul unui adaptor special (ce însoțește această placă) se poate „scoate" și semnal de tip composit. Al doilea conector de semnal Out este DVI. Acesta are rolul de a „hrăni" cu semnal video monitoare TFT care sunt dotate cu acest tip de intrare.

Rezoluția maximă care poate fi atinsă pe acest model de conector este de 1600x1200 cu o rată de refresh de 85 Hz pe 32 de biți. Un alt fapt confirmat este compatibilitatea între această placă și modurile video de accelerare pentru Microsoft DirectShow, MPEG-1 și MPEG-2.

Alături de cele două manuale foarte bine puse la punct în ceea ce privește pașii de instalare și configurare (acest lucru fiind de un real folos pentru cei care nu prea au făcut instalări și configurări de plăci video) se mai găsesc și 2 CD-uri. Unul dintre ele conține driverele necesare pentru instalare și o sumedenie de miniprograme de tuning al plăcii video. Cel de-al doilea CD conține binecunoscutul program Power DVD. Acesta se găsește în variantă full CD. Pe un fluturaș lipit pe spatele acestuia găsim și un CD-key number absolut necesar instalării programului. Software-ul mai sus amintit este un excelent player de filme în format DVD.

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Producător | Hercules |
| Ofertant | Ubi Soft România |
| Tel | 01-2316769 |
| Preț | 329 USD (fără TVA) |




| 3D Mark 2000 | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 9421 | 9122 |
| 1280x1024 | 7456 | 6965 |
| 1600x1200 | 5757 | 5282 |

| 3DMark 2001 | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 6459 | 6340 |
| 1280x1024 | 5698 | 5476 |
| 1600x1200 | 4853 | 4435 |

| UT Direct3D | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 77,25 | 81,76 |
| 1280x1024 | 70,24 | 74,25 |
| 1600x1200 | 69,86 | 68,67 |

| UT OpenGL | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 89,45 | 86,07 |
| 1280x1024 | 84,19 | 84 |
| 1600x1200 | 83,05 | 83,57 |

| Q3:Team Arena | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 99,6 | 97,3 |
| 1280x1024 | 94,2 | 89,8 |
| 1600x1200 | 82 | 76,3 |

| Aqua Bench v2.0 | 16 bit | 32 bit |
|---|---|---|
| 1024x768 | 35 | 33,5 |
| 1280x1024 | 27,2 | 25,4 |
| 1600x1200 | 21,4 | 19,5 |

## Thrustmaster Fox 2 Pro Shock Joystick

Prezentarea seriei Thrustmaster Top Gun continuă... De această dată însă am venit cu o soluție mai aproape de realitate de cerințe. Este vorba de un joystick dotat cu atât de mult râvnitul Force Feedback. Într-adevăr, cu acest joystick poți simți întreaga acțiune din jocurile tale preferate. Construit și modelat parcă după aceeași rețetă ca și celelalte modele de joystick-uri prezentate în numerele anterioare, acest model are acel „ceva" în plus, fapt care m-a determinat să vi-l prezint abia acum. Ei bine, acel „ceva" este un motoraș puternic și silențios ce se află sub „capota" lui Top Gun Fox 2 Pro Shock. Rolul lui pare totuși destul de simplu, adică să „zbânțuie" stick-ul în ritmurile muzicii, pardon, în ritmurile efectelor din jocurile pe care le jucați cu sufletul la gură.

Joystick-ul Top Gun Fox 2 Pro Shock are în componență nu mai puțin de 7 butoane de acțiune la care se adaugă și binecunoscutul hat switch optdirecțional. Acest model se adresează în special celor ce vor să simtă senzațiile oferite de vibrații, dar nu își permit să achiziționeze un model profesional de force feedback.

Singurul buton de care nu am amintit până acum este cel de throttle. Acesta funcționează făcând un slide înainte și înapoi. Astfel puteți controla foarte ușor un motor de supersonic, de exemplu. După cum ne-a obișnuit Thrustmaster, și la acest model absolut toate butoanele sunt complet programabile. Acest lucru înseamnă că fiecăruia dintre ele i se poate atribui câte o funcție (depinde de joc). În cazul în care vă este prea lene să mai stați să le „gâdilați" pe fiecare în parte, programul ThrustMapper 3 poate face treaba doar cu câteva clicuri de mouse. În legătură cu acest soft, merită să menționez că are incluse peste 60 de configurații standard pentru diferite jocuri. Dacă, totuși, jocul preferat nu se găsește în acea listă, poți să faci un update de pe Internet cu ultimele configurații de butoane. Designul său ergonomic permite poziționarea foarte confortabilă a mâinilor. Având la baza stick-ului acest suport pentru mână, contactul acestuia cu palma devine mult mai relaxant și mult mai strâns (aici mă refer la mâna tremurândă a gamerului - că și așa a venit iarna și căldura lipsește cu desăvârșire).

Modul de conexiune cu calculatorul se realizează tot prin binecunoscutul port USB. Un lucru foarte bun ce merită menționat este și lipsa unui cablu auxiliar de alimentare. Acest fapt este un avantaj în ceea ce privește numărul de cabluri ce se găsesc pe birou. Din punct de vedere al sistemului minim necesar, e suficient un computer cu un procesor Pentium la minim 133 MHz, dotat cu porturi USB, 16 MB memorie RAM și 15 MB spațiu necesar pe harddisk.

BogdanS



| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Producător | Thrustmaster |
| Ofertant | Ubi Soft România |
| Tel | 01-2316769 |
| Preț | 26 USD (fără TVA) |




# Philips Edge

Un nume foarte cunoscut și stimabil în lumea electronicelor și electrocasnicelor (adică a casnicelor care funcționează numai băgate în priză) este cel al firmei **Philips**. Puțini știu, însă, că **Philips** produce și diverse componente multimedia pentru calculatoarele personale. Între acestea se distinge seria de plăci de sunet PCI cunoscută sub numele de Edge.

Trei sunt plăcile de sunet care alcătuiesc seria Edge: *Rhythmic Edge* (PSC 703), *Seismic Edge* (PSC 705) și *Acoustic Edge* (PSC 706). Diferențele dintre acestea nu sunt foarte mari, iar asta pentru că procesorul în jurul căruia sunt construite este același pentru toate cele trei membre ale seriei Edge.

Este vorba despre *ThunderBird Avenger*, un procesor dotat cu suficientă capacitate de calcul pentru a poziționa audio tridimensional până la 96 de surse de sunet. Dar, pentru că asta ne doare pe noi mai mult, și anume poziționarea tridimensională a sunetului în jocuri, trebuie să intru în amănuntele necesare.

## În surround

Plăcile de sunet Philips din seria Edge folosesc pentru poziționare audio 3D algoritmi creați de firma **QSound Labs**, nume de care am mai auzit în legătură cu alte plăci de sunet, cele dotate cu un procesor produs de Forte Media, FM801. La modul practic, nici nu am sesizat în jocuri, de fapt, vreo diferență între funcționarea plăcilor de sunet Philips din seria Edge și a celor cu procesor Forte Media.

Aceasta înseamnă că, în căști, poziționarea audio tridimensională este de calitate medie. Ca o observație personală, consider că **QSound Labs** a pus mai mult accentul pe partea cu „psiho", decât pe acustică, în configurarea psihoacustică a algoritmilor săi de poziționare. Asta înseamnă pur și simplu că „simți" poziția unei surse de sunet în jocuri, dar fără precizie; totul se rezumă mai mult la o senzație, interesantă, e drept, chiar subtilă, dar o senzație numai. Pe când algoritmii creați de Sensaura sau Creative dau senzația clară, precisă și efectivă a poziționării tridimensionale a surselor de sunet.

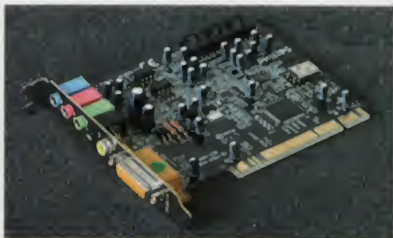
Unde devine, însă, suverană absolută firma QSound Labs este poziționarea audio 3D în 4.1 sau 5.1 boxe. Nici unul din API-urile Sensaura sau Creative nu reușește o atât de pregnantă și precisă poziționare a sunetului din jocuri în sisteme de boxe surround, așa cum o face acest QSound3DInteractive (Q3DI) al QSound Labs!

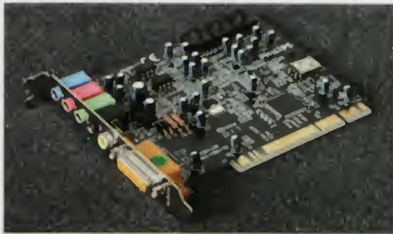
## Fără reverb

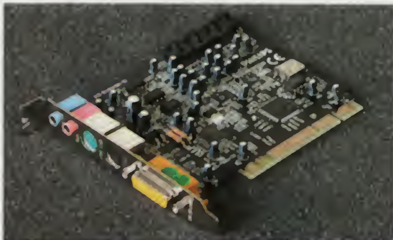
Deși ni se vorbește în documentațiile plăcilor Philips despre existența componentei QSound Environmental Modeling dedicată simulării mediilor acustice, aceasta nu este foarte utilă în jocuri. Iar asta dintr-un motiv foarte simplu - nu este dinamică. Adică singura modalitate de a avea reverberație într-un joc este de a încărca un preset (de tipul Alley, Arena, Auditorium etc.) înaintea începerii jocului. Efectul respectiv de reverberație va rămâne același pe toată durata jocului, indiferent dacă tu te afli într-o canalizare subterană sau în ditamai catedrala gotică. Din păcate, sub acest aspect, plăcile din seria Edge nu au reușit să treacă testul cel mai semnificativ, cel al jocului Thief The Metal Age, probabil cel mai bine realizat titlu de până acum sub aspectul grijii pentru acuratețea acusticii (scuzați acu-acu-fonia).

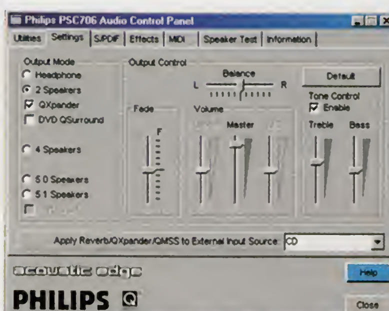
## Pentru multimedia

Până la urmă, aceste plăci de sunet Philips din seria Edge mi se par cel mai bine orientate către utilizatorul care nu se focalizează exclusiv asupra jocurilor, ci are cerințe mai degrabă de ansamblu. Cum ar veni, aceste plăci de sunet sunt excelent concepute pentru o folosire a unui spectru mai larg de aplicații multimedia. Deoarece Rhythmic Edge are ieșiri pentru patru boxe, iar Seismic și Acoustic Edge au chiar ieșiri 5.1 (adică pentru față, spate, centru și canalul de subwoofer), precum și un decodor QSound pentru materialul codat Surround, Pro Logic sau Dolby Digital, este limpede că avem de-a face cu plăci de sunet potrivite pentru audiția muzicală și vizionarea de filme pe DVD. La aceasta contribuie și calitatea audio excelentă a ieșirilor respective, calitate care este aceeași pentru toate cele trei membre ale seriei Edge.


Philips Rhytmic Edge.


Philips Seismic Edge.


Philips Acoustic Edge.



Centrul de comandă software al plăcilor de sunet Philips din seria Edge.

În plus față de celelalte surate ale sale, Acoustic Edge mai oferă și o intrare digitală pentru CD. Din păcate, aceasta nu a funcționat corect, desincronizându-se în permanență față de CDROM-ul meu Teac 540E, deși alte plăci precum Sound Blaster Live! sau Audigy, ori M Audio Audiophile, au funcționat perfect legate digital de același CDROM. Un alt adaos al Acoustic Edge față de Rhythmic Edge sau de Seismic Edge este unul software. Acesta constă în versiunea full a cunoscutului player DVD de la CyberLink, și anume PowerDVD.

## Este și software

Odată ajunși la bundle-ul software al seriei Philips Edge putem face câteva mențiuni interesante. Vom găsi pe CD-ul cu drivere al fiecăreia din cele trei plăci de sunet Edge următoarele programe: Acid XPress, Siren XPress de la Sonic Foundry, precum și AudioPix al QSound Labs. Dacă primele două aplicații sunt destinate celor care vor să mixeze sunete și loop-uri și să asculte MP3-uri, ultima este o aplicație destinată strict amuzamentului.

Pentru cei dornici să creeze sau doar să asculte fișiere MIDI la o calitate bună, este prezent în pachetul plăcilor Edge și un sintetizator wavetable software de la Yamaha, anume celebrul S-YXG50. Acesta oferă până la 576 de timbre de instrumente, precum și trei stagii de efecte - reverb, chorus și variation, ce se dovedesc foarte utile în procesarea sonoră a materialului muzical aflat în format MIDI.

Interesante, aceste plăci de sunet Philips din seria Edge. Deși nu tocmai agere în ceea ce privește jocurile, se dovedesc suficient de bine utilate, atât software cât și hardware, pentru a atrage atenția celui interesat de aspectele multimedia ale calculatorului personal.

Marius Ghinea

| LEVEL | DATE TEHNICE |
| --- | --- |
| Producător | Philips |
| Ofertant | Atlas Computers |
| Tel | 01-3227006 |

# Mother of Motherboards! Test! Part 2!

Vine o nouă serie de plăci de bază! De această dată ele sunt baza procesoarelor Athlon/Duron (Socket 7). De ce m-am gândit să vă stresez cu asemenea lucruri? Nu că mi-ar face o deosebită plăcere să vă stresez, ci pentru a mai lămuri și pe gamerul năpăstuit de soartă. După cum bine observați, aceste plăci nu sunt chiar de ultimă oră (am înțeles, da' nu mai dați...) Imediat vine și explicația. Am făcut un sondaj de piață. Rezultatul? Cei mai mulți dintre noi nu posedă nici pe departe ultimele

| Producător | MSI | Epox | Iwill | Gigabyte | Eagletec | Asus | Transcend | Abit |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Model | K7T266 Pro R | 8K7A+ | KK266-R | GA-7ZX rev 5.0 | M810LMR | A7A266 | TS-AKT4/A | KT7A-RAID |
| Chipset | | | | | | | | |
| NorthBridge | VIA VT8366 | AMD AMD-761 | VIA KT133A | VIA KT133 | SIS SIS730SE | Ali M1647 | VIA KT133A | VIA KT133A |
| Southbridge | VIA VT8233 | VIA 686B | VIA 686B | VIA 686B | | ALi 1535D+ | VIA 686B | VIA 686B |
| BIOS | | | | | | | | |
| Producător | AMI | Award | Award/Phoenix | AMI | AMI | Award | Award | Award |
| Monitorizarea temperaturii | da | da | da | da | da | da | da | da |
| Monitorizarea ventilației | da | da | da | da | da | da | da | da |
| Alocare manuală a IRQ-urilor | nu | da | nu | da | nu | da | nu | da |
| Selectare FSB | da | da | da | da | da | da | da | da |
| Număr total frecvențe FSB (inclusiv cele setabile din jumperi) | Peste 20 | Peste 20 | 9 | 9 | 16 | 17 | Peste 20 | Peste 20 |
| Ajustarea tensiunii de funcționare a procesorului | da | da | da | da | da | da | da | da |
| Posibilitate de protecție BIOS | da | da | da | da | da | da | da | da |
| Factor de multiplicare ajustabil manual | BIOS | dip switch | BIOS | auto | BIOS | auto | dip switch | BIOS |
| Memorie, Extensii | | | | | | | | |
| Memorie maximă (MB) | 1536 | 1024 | 1536 | 1536 | 1024 | 3072 | 1536 | 1536 |
| Tip memorie | DDR-SDRAM | DDR-SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | DDR+SDRAM | SDRAM | SDRAM |
| Număr bank-uri | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Sloturi AGP/ PCI/ ISA/ CNR/ AMR | 1/ 5/ 0/ 1/ 0 | 1/ 6/ 0/ 0/ 0 | 1/ 6/ 1/ 0/ 0 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 2/ 0/ 0/ 1 | 1/ 5/ 0/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 6/ 1/ 0/ 0 |
| Porturi | | | | | | | | |
| Număr porturi COM/ din care imediat disponibile | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 1/ 1 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 |
| Număr porturi USB/ din care imediat disponibile | 4/ 4 | 4/ 4 | 4/ 2 | 4/ 2 | 4/ 2 | 4/ 4 | 4/ 2 | 4/ 2 |
| Număr porturi LPT | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Număr conectori IDE | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Mod transfer AGP | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X |
| AGP Pro | da | nu | nu | nu | nu | da | nu | nu |
| AGP Retainer | da | da | da | da | nu | nu | nu | nu |
| Moduri IDE (standard maxim suportat) | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 |
| Formatul plăcii | ATX | ATX | ATX | ATX | Micro ATX | ATX | ATX | ATX |
| Grafică on-board/ Sunet on-board/ Controller LAN on-board | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ cip/ nu | nu/ cip/ nu | da/ codec/ da | nu/ cip/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ nu/ nu |
| IDE RAID on-board | da | da | da | nu | nu | nu | nu | da |
| Scoruri obținute | | | | | | | | |
| BapCo SySMark 2000 | 168 | 170 | 161 | 161 | 156 | 158 | 163 | 160 |
| MadOnion 3DMark 2000 | 4513 | 4167 | 4129 | 4106 | 4066 | 4125 | 4114 | 4098 |
| Note obținute | | | | | | | | |
| Performanță | 97,31 | 97,14 | 92,75 | 92,15 | 89,70 | 90,79 | 93,48 | 91,82 |
| Dotare | 97,39 | 91,94 | 97,39 | 81,70 | 91,94 | 86,27 | 79,08 | 88,24 |
| Ergonomie/Construcție | 100,00 | 86.67 | 66,67 | 100,00 | 86,67 | 93,33 | 93,33 | 73,33 |
| Documentație | 100,00 | 100,00 | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 100,00 |
| Nota finală | 97,68 | 94.77 | 91,23 | 89,98 | 89,93 | 89,73 | 89,40 | 89,25 |
| Ofertant | Flamingo Computers | Elsaco Electronic | Skin Media | Caro Group | Depozitul de Calculatoare | Depozitul de Calculatoare | Provision/ Maguay | Senorg România |
| Telefon | 01-2225041 | 031-514278 | 01-231 50 97 | 01-3137109 | 01-2217377 | 01-2217377 | 01-3213749/ 01-2103809 | 01-2331676 |
| Preț | 169 | 143 | 150 | 97 | 70 | 181 | 91 | 165 |
| Comentarii | Cu trei sloturi de memorie ce pot totaliza până la 1,5 GB RAM și cu ergonomie aproape de perfecțiune, această placă a atins cel mai înalt prag al performanțelor. | Existența factorului de multiplicare face ca această placă să se preteze cu mare ușurință la overclocking. Instabilitatea sa nu pare să reprezinte o problemă, dacă frecvențele atinse nu sunt deosebit de crescute. | Din păcate, lipsa suportului pentru memorie DDR face ca aceasta să piardă destul de mult la punctaj. | Controlerul RAID, lipsește cu desăvârșire. În schimb, este prezent un slot AMR. Nu că ar exista și vreun periferic în stare să-l folosească. | O placă ce se potrivește de minune în carcasele ATX mini. Iar pentru o placă microATX, performanța de care dă dovadă este surprinzător de mare. | O placă puternică, dar, din păcate, a pierdut foarte mult teren din cauza dotării cam sărace. În schimb, are o mare bilă albă: este un Asus. | Acest model oferă un slot pe cale de dispariție: ISA. Altfel, la capitolul performanță nu stă rău deloc, ceea ce se poate spune și despre ergonomie. | Un produs care excelează în performanțe, dar are o bulină neagră din punct de vedere al ergonomiei construcției. Dar overclocking-ul care i-a făcut renumiți pe producătorii de la Abit... |

apariții în domeniu, ba chiar dimpotrivă, la unii găsești și piese de muzeu mai vechi decât prevede legea. Așa că testul de față se adresează în special segmentului de gameri care își păstrează și adună alocația sau bursa, pentru un DIMM de memorie RAM. Dacă, totuși, nu ne dau banii afară din casă, ne mulțumim cu ceva mai... pe bugetul nostru, că deh... așa a fost dintotdeauna românașul. Condițiile în care s-au realizat testele: o cameră foarte bine aerisită, luminoasă și... un procesor Athlon la 800 MHz, plus un DIMM de 128 MB memorie RAM, iar unde a fost cazul am folosit memorie de tip DDR. Placa video a fost un GeForce2MX cu 32 MB RAM. Monitorul... nu cred că e cazul, despre el vom discuta la o altă serie de teste.

BogdanS

| | Iwill | QDI | Jetway | Shuttle | Tyan | ECS Elitegroup | Acorp | Chaintech | PC Partner | Transcend |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | KA 266 | KinetiZ 7T | 663AS Ultra | AK11 | Trinity KT-A (S2390B) | K7VZA | 7KTA1 | 7AJA | K133ASA-B970 | ALR4 |
| | Ali M1647 | VIA KT133 | VIA KT133A | VIA KT133A | VIA KT133A | VIA KT133 | VIA KT133A | VIA KT133 | VIA KT133 | Ali M1647 |
| | ALi 1535D+ | VIA 686A | VIA 686B | VIA 686B | VIA 686B | VIA 686B | VIA 686B | VIA 686A | VIA 686B | ALi 1535D+ |
| | Award | Award | Award | Award | Award | Award/Phoenix | Award | Award | Award | Award |
| | da | da | da | da | da | da | da | da | da | da |
| | da | da | da | da | da | da | da | da | da | da |
| | nu | nu | nu | nu | nu | da | nu | da | nu | nu |
| | da | da | da | da | da | nu | da | nu | da | da |
| | 15 | 18 | 16 | Peste 20 | Peste 20 | 12 | Peste 20 | 2 | Peste 20 | 15 |
| | nu | nu | da | da | da | nu | nu | nu | nu | da |
| | da | da | da | nu | da | da | nu | da | nu | da |
| | auto | auto | auto | jumper-i | auto | auto | jumper-i | auto | auto | jumper-i |
| | 3072 | 1536 | 1536 | 1536 | 1536 | 1536 | 1536 | 768 | 768 | 3072 |
| | DDR+SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | SDRAM | DDR |
| | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | 1/ 5/ 0/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 5/ 0/ 1/ 0 | 1/ 6/ 1/ 0/ 0 | 1/ 5/ 0/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 5/ 1/ 0/ 1 | 1/ 6/ 0/ 0/ 0 |
| | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 | 2/ 2 |
| | 4/ 2 | 4/ 4 | 4/ 2 | 4/ 2 | 4/ 2 | 4/ 2 | 4/ 2 | 2/ 2 | 4/ 2 | 4/ 2 |
| | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X | 4X |
| | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu |
| | nu | nu | da | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu |
| | ATA100 | ATA66 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA100 | ATA66 | ATA66 | ATA100 |
| | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX | ATX |
| | nu/ cip/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ nu/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu | nu/ codec/ nu |
| | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu | nu |
| | 172 | 160 | 161 | 160 | 165 | 161 | 160 | 156 | 158 | 161 |
| | 4190 | 4132 | 4133 | 4155 | 4021 | 4142 | 4152 | 4095 | 4020 | 4146 |
| | 97,95 | 92,39 | 92,98 | 92,33 | 94,51 | 92,92 | 92,27 | 89,76 | 89,89 | 92,40 |
| | 78,43 | 75,16 | 75,16 | 75,16 | 69,93 | 71,24 | 76,47 | 64,38 | 72,22 | 75,82 |
| | 66,67 | 100,00 | 86,67 | 86,67 | 86,67 | 80,00 | 73,33 | 100,00 | 73,33 | 93,33 |
| | 87,50 | 75,00 | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 87,50 | 75,00 | 75,00 | 50,00 | 87,50 |
| | 89,24 | 87,98 | 87,37 | 86,98 | 86,88 | 85,61 | 85,59 | 83,49 | 82,27 | 87,87 |
| | Skin Media | Brinel | Ultra Pro Computers | Eta-2U | Sistec | Wog Computer Distribution | Depozitul de Calculatoare | Comrace Computers | Senorg România | Provision/ Maguay |
| | 01-2315097 | 064-414610 | 01-2222036 | 056-220287 | 064-190282 | 01-2108416 | 01-2217377 | 051-433400 | 01-2331676 | 01-3213749/01--2103809 |
| | 168 | 90 | 76 | 102 | 109 | 53 | 96 | 70 | 72 | 117 |
| | Ajustarea tensiunii procesorului este un factor destul de util pentru unii dintre noi, dar la acest model lipsește. | QDI oferă un model rapid și foarte îngrijit realizat. Mulți utilizatori pretențioși vor fi mulțumiți cu această placă. | O valoare normală pentru o placă de acest gen. Acest fapt se datorează în principal valorilor medii rezultate în urma testelor. | AK11 este o placă, ce deține facilități de overclocking. La acestea mai adăugăm și viteza, prin care iese în evidență. | Un produs mediu, din aproape toate punctele de vedere. Performanța este, totuși, ușor peste medie, ceea ce este un lucru bun. | Prețul este marele avantaj al acestui produs. Nici la capitolul performanțe nu stă tocmai rău. Dar la celelalte... se pierde în mulțime. | În plus față de precedentul model 7KTA, cel prezent vine cu suportul pentru noile procesoare Thunderbird, având FSB de 133MHz, și cu southbridge-ul 686B care lucrează în mod nativ cu UltraATA100. | Nu putem spune că s-a făcut remarcată prin ceva anume pentru că atât la dotare cât și la performanță este loc de mai mult. | O valoare foarte scăzută la documentație, care lipsește cu desăvârșire... Poate se vrea vândută doar spre cei care nu mai au nevoie de nici un fel de manuale, deși ne îndoim că o astfel de persoană ar cumpăra vreodată așa ceva. | Un mod mai dificil de configurare a setărilor procesorului, din pricina jumper-ilor. În schimb, este stabilă și performantă. |



# Service autorizat

Ho, ho, ho dragii mei (puțin cam devreme, dar... what the heck)... Urcați voi în poala moșului și șoptiți-i la ureche ce probleme vă mai năpăstuiesc. Și așa mergând cu renii mei (cărora, sincer să fiu, le-ar cam trebui un upgrade la MHz) peste mări și țări și coborând prin diverse rate de transfer spre modemurile voastre, am încercat să rezolv probleme care vă macină zi de zi. Acum hai să vedem ce a primit moșu' în desagă...

**BogdanS˙**

### Sima Florin - Colibași, jud. Dâmbovița

*Am un Windows 98 866 MHz. Mi-am cumpărat revista din luna noiembrie și am încercat să îmi instalez Max Payne, dar în timp ce citea conținutul mi s-a blocat, iar eu i-am dat CTRL+ALT+DEL și mi-a apărut lista. În dreptul lui Max Payne scria în paranteză (Not Responding). Mă puteți ajuta? Și mai am o problemă. Când instalez jocuri mi se blochează. Sper să fie normal. Nu? Cam atât.*

**R:** Interesantă versiune de Windows 98 ai tu acolo. Probabil că ai și un procesor care rulează la o frecvență de 866 MHz. În primă fază m-am gândit că ar fi una bucată de Windows de vină și ți-aș fi recomandat o reinstalare a sistemului. Problema ta însă e totuși legată de CD-ROM. Acesta cred că are ceva probleme la citirea CD-urilor. Recomandarea mea ar fi să îți faci rost de altă unitate sau, eventual, chiar să-ți cumperi una nouă. O ultimă speranță pe care pot să ți-o dau - încearcă să cureți unitatea de CD-ROM cu un CD-cleaner.

### Liviu - București

*Am un K6-2 la 350 MHz cu 3D Now!, placă video TNT2 M64 cu 16 MB, HDD de 3,2 GB, 160 MB RAM (32 la PC100 și 128 la PC 133), placă de sunet Yamaha YMF724, CD-ROM LG 32X, toate pe o placă de bază VIA MVP3. Am Windows 98, DirectX 8.0, Detonator v12.41 instalate... și cu monitor Medion 15". Problemele: când aprind calculatorul, în loc să îmi apară ecranul negru (cu ceva scris alb) în care îmi numără memoria și verifică procesorul, nu apare nimic (blank screen) și trebuie să îl resetez de mai multe ori până să intre în funcțiune. Problema a apărut imediat după ce mi-am adăugat cei 128 MB RAM. Cred că e ceva din BIOS, dar nu știu exact ce. Vă rog să mă ajutați.*

**R:** Problema ta este legată de cele două DIMM-uri de memorie. Placa ta de bază nu poate lucra cu două DIMM-uri ce funcționează la frecvențe diferite. De cele mai multe ori acest procedeu merge OK, dar sunt și cazuri rarisime în care pur și simplu placa de bază nu vrea. Nu vrea și basta. Recomandarea mea ar fi să scoți DIMM-ul RAM de 32 MB și să lucrezi doar cu cel de 128MB. Pe celălalt îl poți vinde; eventual, acoperi diferența și îți cumperi unul ce funcționează la PC133.

### Isofocle Valentin - Bucov, jud. Prahova

*1. Am un 486, cum aș putea să-i fac upgrade și cât ar costa?*

*2. Ce ar fi mai indicat? Să fac un upgrade la 486 sau să îmi cumpăr alt procesor? Dacă da, dați exemple.*

*3. Dacă aș face un upgrade computerului meu, ce putere ar avea?*

**R.** Upgrade? Cam greu de crezut în cazul unui sistem 486. Te chinui degeaba încercând să scoți apă din piatră seacă.

Cel mai bine ar fi dacă ai încerca să vinzi tot sistemul și să îți achiziționezi unul cât de cât din timpurile noastre. Poate un Duron sau măcar Celeron, dacă nu îți permiți cine știe ce.

### Cosmin Ciobanu - Bacău

*Am un Intel PIII la 450 MHz, 128 MB RAM, Savage S4 la 32 MB RAM și Serious Sam-ul îmi dă „serioase" probleme de textură. Poate fi asta din cauza plăcii video? Am încercat să repar asta din setting-urile jocului, dar tot sunt „purici" pe unele suprafețe. Luna asta îmi fac un upgrade la un PIII la 900 MHz, 512 MB RAM, NVIDIA GeForce 2 ULTRA. Credeți că îmi vor merge perfect toate „super" jocurile nou apărute pentru următorii 3 ani?*

**R:** După cum probabil ți-ai dat seama, necazul tău este generat de actuala placă video. În situația dată (mă refer la upgrade), cu o asemenea configurație poți să stai chiar foarte liniștit... dar nu chiar pentru următorii 3 ani.

### Mihai Grigore - Ștefănești, jud. Argeș

*Aș vrea și eu să știu ce upgrade îmi recomandați la AMD K6-2 400MHz, 32 MB RAM, HDD de 3,1 GB, placă video S3 Trio3D/2X 362/368 și cam cât ar trebui să scot din buzunar pentru a putea rula acceptabil jocuri bune ca 4x4 Evo., Z2: Steel Soldiers, Operation Flashpoint etc.*

**R:** Un upgrade pentru care nu ești nevoit să scoți prea mulți bani este un sistem bazat pe un procesor Duron sau Celeron. Ținând cont că prețurile lor sunt în scădere, nu vei fi nevoit să scoți prea mulți bani din vistieria casei. În acest fel, după cum am scris și mai sus, vei sta liniștit pentru o perioadă destul de lungă. În legătură cu prețul unui astfel de sistem? Îmi pare rău, dar nu prea am cu ce să te ajut aici. Prețurile diferă de la o firmă la alta. Dar, totuși, te sfătuiesc să dai o fugă pe la firmele de calculatoare de prin zonă și să începi să colectezi oferte. Apoi, mergi liniștit acasă și începi să le studiezi. Încearcă să alegi o configurație destul de bună ca raport preț/calitate.

## talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

**Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ **6 luni, la preţul de 250.000 lei**
❑ **12 luni, la preţul de 420.000 lei**

Începând cu luna

**Firma, cod fiscal:**
**Nume, Prenume:**
**Str. Nr. Bl. Sc. Ap.**
**Loc. Cod Judeţ**
**Telefon: E-mail:**

Am plătit ........................... lei în data de ...........
cu **mandatul poştal / ordinul de plată** nr. ..............

❑ Am mai fost abonat, cu codul ..........

talon de abonament **LEVEL**

12/01

## talon de comandă

### Atenţie!

**Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)**

**Nu expediem reviste ramburs!**

**Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Braşov.**

❑ **DA, doresc**

| Revista | Preţ | Bucăţi | Total |
|---|---|---|---|
| CHIP SPECIAL Reţea NOU | 70.000 lei/buc. | | |
| CHIP SPECIAL Drivere | 60.000 lei/buc. | | |
| LEVEL nr. 1-6/2001 | 25.000 lei/buc. | | |

**Firma, cod fiscal:**
**Nume, Prenume:**
**Str. Nr. Bl. Sc. Ap.**
**Loc. Cod Judeţ**
**Telefon: E-mail:**

Am plătit ........................... lei în data de ........... cu ❑ mandatul poştal nr. ............

talon de comandă 12/01






# Tombola LEVEL şi Ubi Soft

**Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un joc quest: Stupid Invaders.**

**1** Ce rating are nivelul de chessmaster din jocul ChessMaster 8000 ?
a) 2876 b) 2800 c) 2825
**Răspunsul se găseşte în articolul dedicat jocului din acest număr.**

**Tombola LEVEL şi** 

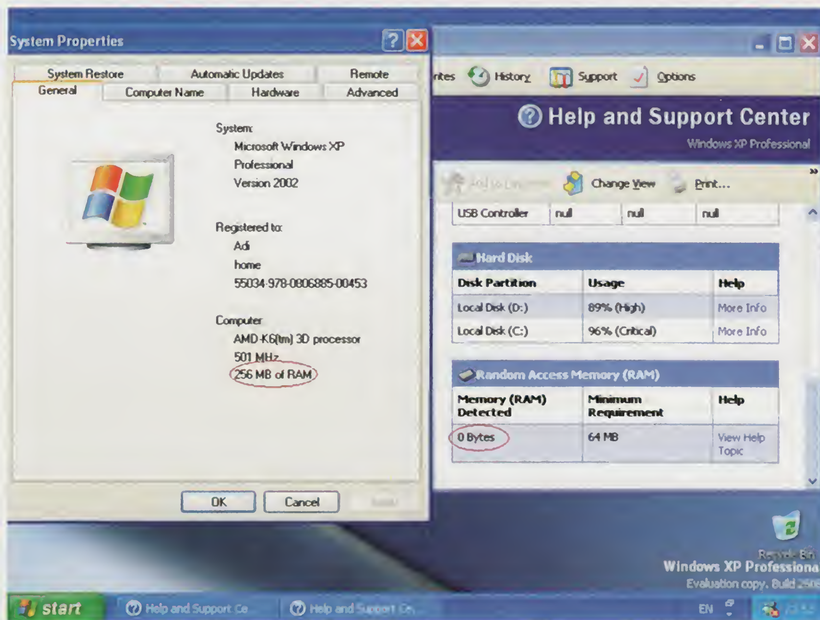
**Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.**

**1** ❑

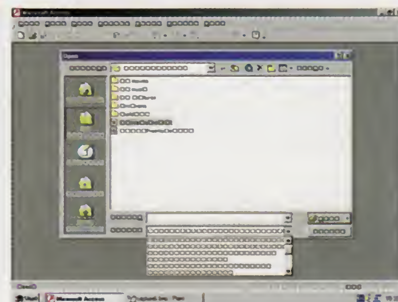
12/2001

**Nume, Prenume:**
**Str. Nr. Bl. Sc. Ap.**
**Loc. Cod Judeţ**
**Telefon: E-mail:**

■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



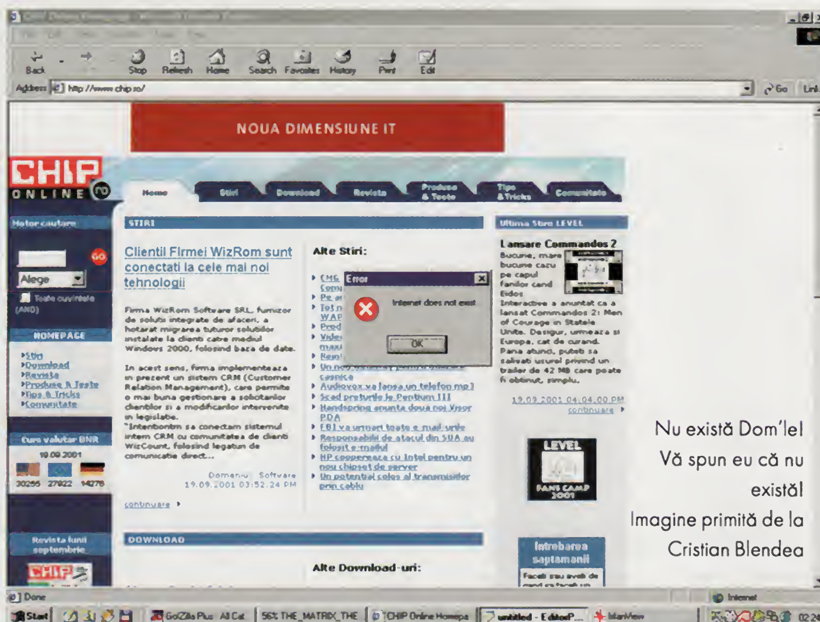

Zicala „Duşi pe apa Sâmbetei" capătă valenţe virtuale.
Imagine primită de la Adrian Purcaru



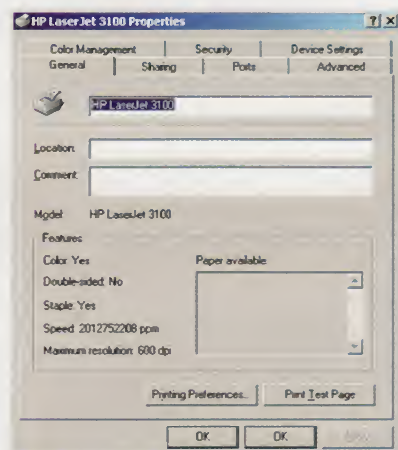
Asemenea documente nici Serviciile Secrete nu le vor mai putea descifra.
Imagine primită de la Andrei Mihailă



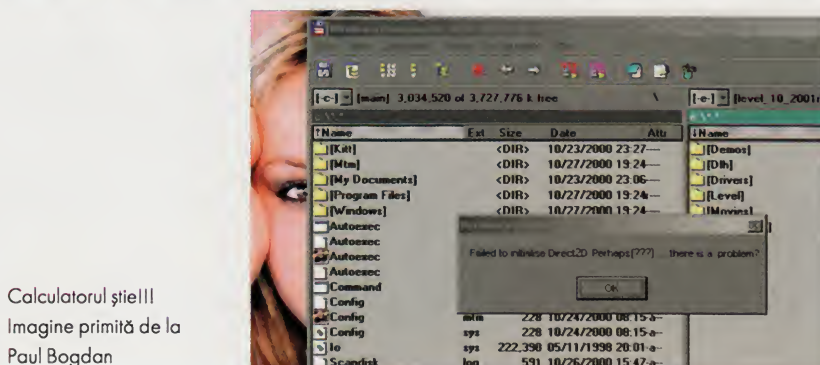
Atenţiune! Atenţiune! Nu rulaţi acest program... Pericol de...
Imagine primită de la Cosmin Dragomir



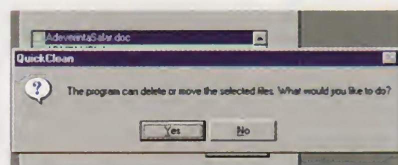

Nu există Dom'le!
Vă spun eu că nu există!
Imagine primită de la Cristian Blendea




Asta ori e tipografie ori e imprimantă Star Trek.
Imagine primită de la Ionel Ploaie




Calculatorul ştie!!!
Imagine primită de la Paul Bogdan




Când vine vorba de întrebări încuietoare, calculatorul este de neîntrecut.
Imagine primită de la Liviu Vasut

**Câştigătorul nostru de luna aceasta este Cosmin Dragomir!**

# Game of The Year

## Real-Time Strategy (RTS)

- Black&White
- Commandos 2
- Cossacks: European Wars
- Desperados
- Emperor: Battle for Dune
- MechCommander 2
- Sacrifice
- Settlers IV
- Sudden Strike
- Tropico
- Z: Steel Soldiers

## Turn-Based Strategy (TBS)

- Battle Isle: The Andosia War
- Civilization: Call to Power II
- Europa Universalis
- Fallout Tactics
- Jagged Alliance 2: Unfinished Business
- Worms World Party

## First Person Shooter (FPS)

- Clive Barker's Undying
- Counter-Strike
- No One Lives Forever
- Operation Flashpoint
- Project IGI
- Red Faction
- Secret Service
- Serious Sam
- Tribes II

## Role Playing Game (RPG)

- Anachronox
- Arcanum: Of Steamworks & Magick
- Obscura
- Sea Dogs
- Summoner
- Technomage

## Adventure

- Alone in the Dark: The New Nightmare
- Dragon Riders: Chronicles of Pern
- Myst III: Exile
- Mystery of the Druids
- Stupid Invaders
- The Sting!
- The Watchmaker

## Action

- American McGee's Alice
- Giants: Citizen Kabuto
- Hitman: Codename 47
- Max Payne
- Metal Gear Solid
- Oni
- Resident Evil 3
- Rune
- Severance: Blade of Darkness

## Add-On's

- Age of Empires 2: Conquerors
- Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
- Diablo II: Lord of Destruction
- Geoff Crammond's GrandPrix 3 2000 Season
- Icewind Dale: Heart of Winter
- Master of Atlantis: Poseidon
- Quake III Team Arena
- Sudden Strike Forever
- SWAT 3: Elite Edition

## Simulatoare de zbor/spațiale

- B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th
- Crimson Skies
- Echelon
- Independence War 2: Edge of Chaos
- X-Tension

## Simulatoare sportive

- Chess Master 8000
- NBA Live 2001
- NHL 2002
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Virtual Pool 3

## Simulatoare Auto

- Cabela's 4x4 Off Road Adventure
- Colin McRae Rally 2
- F1 2001
- Insane
- Pro Rally 2001
- Screamer 4x4
- Superbike 2001
- Swedish Touring Car Championship 2

## Simulatoare economice

- Economic War
- Gadget Tycoon
- Golf Resort Tycoon
- Pizza Connection 2
- Startopia

**Cel mai bun joc al anului:** ______________________

**Cel mai original joc al anului:** ______________________

**Cea mai mare dezamăgire a anului:** ______________________

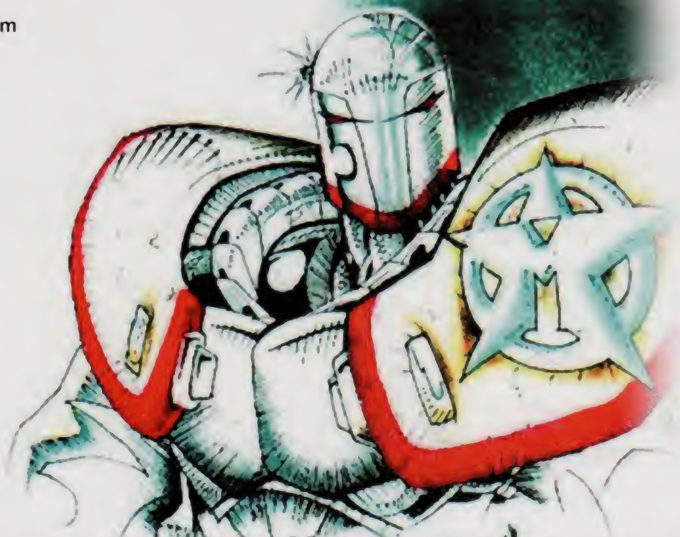
**Nume, Prenume:**

**Str.** **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**

**Loc.** **Cod** **Județ**

**Telefon:** **E-mail:**





# Ni se pregăteşte ceva?

După binevenita pauză de luna trecută, iată-mă din nou adâncit în review-uri şi preview-uri. Orice ar fi, rubrica **Chatroom** rămâne preferata mea pentru că nu numai că am ocazia să văd ce mai gândeşte gamerul român dar mai am şi ocazia (din când în când) să observ că ai noştri sunt mai deştepţi decât ai lor.

Tema din această lună a fost una extrem de disputată... ce să spun, v-aţi întrecut în a scrie scrisori cât mai lungi şi mai interesante. Mă bucur că acest subiect v-a atras atât de mult şi este plăcerea mea şi a întregii redacţii să vă dăm posibilitatea de a vă prezenta o mică biografie în cadrul acestei rubrici. Scrisorile pe care urmaţi a le citi în următoarele pagini nu au nevoie de nici un răspuns pentru că nu sunt eu în măsură să vă judec preferinţele şi istoria voastră de gameri.

**Tema următoare?** M-am gândit la un subiect care ar trebui să vă solicite cunoştinţele în ceea ce priveşte industria şi jocurile în general. **„Ce credeţi că se va întâmpla în următorii ani în industria jocurilor? Cum se vor schimba jocurile şi care vor fi tendinţele cele mai importante?".**

Aştept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacţiei.

## Răzvan

Salut LEVEL, mă cheamă Răzvan şi sunt din Arad.

Sunt un fan al vostru din octombrie 99, când nu ştiu cum, dar „eram în bani" şi m-am uşurat de 34.000 lei pentru a cumpăra o revistă mult lăudată de un prieten. Tema propusă de tine nu poate decât să mă facă să mă gândesc cu nostalgie la vremurile de neuitat din trecut. Primul meu contact cu lumea jocurilor a avut loc prin '90 când maică-mea a cumpărat un Spectrum, calculator pe care încă îl mai am. Câţi nervi aveam şi eu şi fratele meu când nu mergea cablul de la transformator şi pierdeam jumătate de oră până găseam o poziţie în care să meargă!

Acum, când mă uit peste casete, îmi aduc aminte cu plăcere de Video Pool, Krakatoa, Mecanic Miner, Jet Pack, Appleman, Xanadu şi lista poate continua la nesfârşit.

„Virusul", odată instalat, m-a determinat să caut ceva şi mai bun. Acel ceva l-a găsit fratele meu la maică-mea la serviciu. Era Prince pe un 2x86 şi de atunci eram zi de zi la mama la serviciu.

Dragostea pentru jocurile cu maşini a luat naştere câteva luni mai târziu când un coleg de serviciu, nu ştiu cum, a reuşit să facă rost de GrandPrix. Când maică-mea a văzut că nu mai scapă nicicum de noi, a luat marea decizie de a cumpăra un 3x86, prin '94. Aventura de abia atunci a început. Supaplex şi Commander Keen au fost printre primele jocuri ce au poposit pe calculatorul nostru, dar întâlnirea cu „giganţii" nu a întârziat... Master of Orion, X-Com:Enemy Unknown, Warcraft, Quarantine (Taxi) sau Wolfenstein 3D sunt doar câteva din cele care merită să fie menţionate.

Trecerea la 4x86 a venit exact când a trebuit. La fel a trecut şi perioada când ne plimbam cu câteva dischete de 1,44 MB(!!!) de la un calculator la altul. Au urmat jocurile care erau deja prea mari, un CD-ROM era deja indispensabil. La fel erau şi acei 8 MB RAM. Nu voi uita niciodată cât de greu ne-a fost să strângem 50 DM pentru a cumpăra 4 MB în plus. Warcraft II, Doom-urile, Prehistoric II, Descent, GP II, C&C, Orion II mi-au mâncat multe nopţi.

A urmat perioada 6x86-lui. Perioadă pe care nu o voi uita datorită unui singur joc, Heroes II, continuat imediat de favoritul meu al tuturor timpurilor, Heroes III.

Am ajuns şi la Celeronul meu de acuma. De referinţă sunt doar GP III, Black&White şi Hitman. Multe alte jocuri au mai poposit pe HDD-urile mele şi multe altele vor mai veni.

La sfârşit, un singur lucru pot să spun că îmi doresc: să am în fiecare an măcar 3-4 jocuri pe care să le pot numi de referinţă.

## Andrew Wiggins

Eram prin clasa a şaptea, nu aveam încă un calculator şi nici nu-mi doream. Aveam câţiva colegi care aveau şi în pauze cam numai despre asta discutau, lucru exasperant pentru mine care nu înţelegeam absolut nimic. După câteva luni bune m-a cuprins curiozitatea şi m-am dus să văd despre ce era vorba.

Porneşte calculatorul, Memory Testing 4000 şi ceva, alte câteva chestii, himem (râsete infantile), alte chestii, c:\. Buuun, până aici nimic interesant. c:\nc\nc, o chestie albastră pe tot ecranul, o grămadă de cuvinte şi nici un clopoţel. Obişnuit cu CIP-ul meu cer să văd un joc. Selectează games, enter, tycoon, enter, tycoon, enter. Load game şi... La revedere viaţă socială, la revedere şcoală, cărţi, tot. Ce grafică! Ce sunete! Câte opţiuni! Şi toate se făceau cu chestia aia numită mouse pe care la început l-am ţinut în mâna dreaptă şi roteam bila cu stânga pentru că tipul nu avea pad şi trebuia să te pricepi un pic ca să te descurci pe biroul lăcuit.

A venit în câteva zile vacanţa de iarnă şi eu veneam la prietenul meu la 8 dimineaţa şi plecam la 10 seara. Acum că mă gândesc, pentru un simulator economic, jocul era simpluţ de tot. Nici vorbă să pierzi, nici un pic de challange. Dar jocul trezea în mine acel spirit organizatoric care m-a ţinut în faţa monitorului până l-am terminat şi încă vreo sută de ani (din joc).

A urmat un pic de UFO2 şi apoi pauză până când am intrat la liceu şi, conform promisiunilor, babacul mi-a achiziţionat un PC de ultimă oră (486 dx2 66 MHz, 4 MB RAM, video 1 MB, hard 450 MB). Am chemat un prieten pe la mine şi timp de 3 zile şi nopţi am jucat din nou Tycoon.

Toate bune şi frumoase, dar vroiam ceva nou. Atunci prietenul meu mi-a sugerat să-mi cumpăr un pachet de dischete pentru imensul Comanche(9 dischete!). Inutil de spus ce efecte halucinogene a avut acea grafică şi acel feeling asupra mea... m-a făcut să investesc banii de buzunar într-un joystick (pe care nu l-am mai folosit după aceea niciodată). A urmat jocul meu de suflet, de data asta mai aprofundat. UFO 2: Terror from the Deep. Jocul mi se pare şi acum tare ca idee şi poveste, care cu greu se pot regăsi până şi în jocurile de astăzi. Jocul era sublim pentru că, o să vă miraţi, îi lipsea ceva. Şi anume LINEARITATEA. Acea nenorocită de linearitate disperantă, sentimentul că faci parte dintr-o asociaţie non-profit a NPC-urilor şi faci exact ce vrea echipa care a produs jocul

și că dacă ți s-ar fi dat voie ai fi putut să faci altceva mult mai interesant și mai eficient. Un alt atu era lipsa nivelurilor, misiunilor cum li se mai zice. Totul avea continuitate, tu decideai ce să faci pe plan strategic general, nu ca în Warcraft sau C&C-ul de mai târziu, unde înaintea unei misiuni ți se spunea că ai fost trimis în locul x pentru a îndeplini misiunea y de către generalul z care gândea totul pentru tine. UFO2 era o adevărată provocare intelectuală până și pe cel mai scăzut nivel de dificultate.

Următorul joc a fost (cred) Doom, care a arătat primul ce potențial avea genul FPS. Frumos ca sunetele cu care îngrozeam vecinii punându-mi cele 2 boxe active însumând aproximativ 30 W cu fața la parchet. Totuși, cred că mi-a plăcut mai mult Duke. Succesul său, cred eu, s-a datorat în mare măsură faptului că personajul era mai bine conturat față de multe alte jocuri ale momentului în care cel mult obțineai statistici ale personajelor. Desigur, a contat imens grafica (primul la care am văzut o reflexie în oglindă, motiv pentru care am tras în ea vreo 30 de secunde) precum și feeling-ul generat de plăcerea de a împroșca sângele extratereștrilor (roșu ca în puține alte jocuri) pe podea și apoi să calci în el și să îți lași amprentele bocancilor ca pe o semnătură de terminator invincibil.

De menționat este și Jagged Aliance pentru că este un RPG tactic de o mare frumusețe și originalitate, în care se remarcă de asemenea libertatea totală de a alege următoarea mișcare, precum și faptul că personajele, deși multe erau bine conturate ca personalitate mai mult prin replicile vorbite decât prin orice altceva, atitudinea fiecărui personaj făcându-l unic și îndrăgit de un anumit gen de gameri. De asemenea, realismul era mai ridicat, mai ales prin felul în care foloseai medikit-urile. Ele nu vindecau instantaneu viața, ci doar bandajau rănile pentru a nu agrava starea sănătății prin pierdere de sânge. Rănile se vindecau în timp.

Și pentru că a venit vorba de realism, aș vrea să fac o paranteză. Consider că termenul realism este depărtat de idee și mai la obiect ar fi plauzibilitate. Plauzibilitatea poate fi prezentă și într-un joc SF, pe când realismul nu, și cu toate acestea logica jocului să nu ni se pară idioată (de genul trage cu pistolul, dărâmă clădirea etc.).

Nu pot să nu menționez Syndicate, în care feeling-ul era super. Senzația că direcționezi un sindicat al puterii, o senzație de superioritate absolută față de polițiștii și civilii complet neajutorați care erau acolo numai pentru a servi scopurilor tale materiale, era super. [...]

Poate că această scrisoare pare mare, dar este de fapt rezumatul rezumatului la ce aveam de spus. Sunt convins că gaming-ul este un mod de viață și nu chiar atât de nociv pe cât îl consideră unii, pentru că nu înseamnă neapărat să-ți distrugi viața socială sau sănătatea atâta timp cât ești un om normal. Sociopatia generează obsedați de calculator și nu invers. Ca să nu mai vorbim de multele părți bune ale jocurilor, cum ar fi dezvoltarea logicii sau învățarea la perfecție a limbii engleze.

Cu respect,

A.W.

## DoomHammer

Topul a ce m-a impresionat pe mine? Dar de ce vreți să știți? OK, să începem.

A fost cândva, demult, când am auzit de „jocuri pe tembelizor". Nu prea m-au interesat, dar mai târziu am aflat de pisi. Când mergeam la vărul meu nu se putea să nu mă joc la calculator și așa invazia a început. Țin minte că jucam multe arcade-uri, dar nu-l mai țin minte decât pe unul cu niște Ninja și alte astea.

The FPS age: Detest, urăsc FPS-urile, dar am fost un fanatic la un moment dat, că numai asta jucam. Primul? Doom! Fantasticul Doom, primul joc adevărat. Apoi, știu sigur că am jucat și partea a doua, care devenise... nici eu nu știu ce.

Mai apoi mi-am luat și eu un pisi și mi-am alimentat setea de măcel cu: Wolfenstein, Doom 1&2, Heretic (frumos engine!), Quake (preferatul meu!) și câte și mai câte, ultimul contact cu ele rămânând Deus Ex (chiar dacă nu e numai FPS).

The Wolf (err... RTS) age: Real Timp Strategie? Dune 2, Warcraft 2 (şi acum îl ţin minte), Starcraft (drăguţ, dar nu l-a depăşit pe Warcraft în clasamentul personal), Age of Empires : The rise of Rome (grafică super, gameplay super-super!), Pharaoh (mi-a plăcut la nebunie!) acum oprindu-mă la Fate of the Dragon care, sincer, e un joc bun după părerea mea, deşi a împrumutat foarte multe din AoE2 (care nu m-a impresionat prea tare, tocmai de aceea nu am zis nimic de el).

The RPG age: Diablo? Fallout? Baldurs Gate? Mici copii pe lângă ce a făcut Sierra cu al său Quest for Glory, care împreună cu Might&Magic1 şi DeusEx sunt singurele RPG-uri care mi-au (a scăpat pisicu'!) plăcut cu adevărat.

The quest age: O să umplu toate alea 80 de pagini şi tot nu o să termin cu adventure-urile mele! De ce? Pentru că m-au impresionat TOATE. Ţin să amintesc însă în special Lucas Arts şi Alone in the Dark.

Asta a fost dragii orcului, ne vedem data viitoare!

## NYN

Să vedem. Deci nu voi scrie un top detaliat, ci doar câteva impresii din punct de vedere al unui gamer mai amărât care a scris cu speranţa că o să se facă auzit. Fascinaţia pentru jocuri a apărut la o vârstă fragedă când nu mai ţin minte cum sau de ce mie şi fratelui meu ne-a fost cumpărat un Commodore '64. Fascinaţia pentru jocurile pe computer a început desigur când eram în clasa a 6-a sau a 7-a când a apărut prima sală de calculatoare în Arad. Aşa că am început cariera de gamer mai mult prin intermediul multiplayer-ului. De-a lungul timpului aş putea zice că mi-am dat seama că aceasta este ceea ce îmi plăcea cel mai mult. Cum spunea Mitza: „Ah, DOOM, ţin minte şi acum cum" îl jucam în reţea cu încă trei persoane. Acolo, cuvântul fanatic îşi avea rostul său.

Faima în rândul gamerilor, chestie obişnuită, şi ţin minte şi acum concursurile de Doom, Quake 1 şi Warcraft 2 în reţea. Mi-am arătat nivelul de experienţă în Quake şi mai ales în Warcraft 2 făcând ravagii în rândurile competitorilor... „alea da vremuri!".

Înapoi la aşa-zisul top:

- Aş da câte un 10 la Transport Tycoon şi la Diablo pentru simplitate (notă pentru aşa ceva nu cred că s-a mai văzut în LEVEL), fiind 2 jocuri pe care le prefer unor jocuri mai „titrate" ca Diablo2 şi restul Tycoon-urilor.

- Un 10 la Z şi Dungeon Kepper I şi II pentru originalitate. Hai să fim serioşi... ce strategii aţi mai văzut jucându-se aşa?

- Un 10 la seria Monkey Island şi Stupid Invaders pentru umor.

- Pentru Blizzard un 10 pentru şmecherie, că au făcut atâţia bani cu doar 3 nume celebre. Pentru că ce gamer care se respectă nu a auzit de Diablo, Warcraft sau Starcraft, jocuri care s-au vândut ca pâinea caldă.

- 10 pentru MasiveMultiplayerOnline pentru boom-ul extraordinar de care s-a bucurat acest gen de joc în ultimul timp.

Acestea ar fi părerile mele despre câteva nume mai deosebite pentru mine, că doar fiecare are amintirile lui. Cred că mă definesc drept un jucător de RPG, Adventure şi mai ales Strategie real-time sau turn-based.

Cât despre cele câteva momente importante în gaming.... Nu voi uita niciodată Legacy Of Kain: Soul Reaver, jocul cu storyline-ul cel mai reuşit pentru mine prin simplul fapt că m-a lăsat dornic de o continuare.

Când am jucat prima oară Populus 3, efectele m-au lăsat cu gura cască... îmi plăcea la nebunie cum fugeau oamenii când dădeam cu spell-uri în stânga şi în dreapta.

Ideea ce stă în spatele jocului Black&White este extrem de interesantă şi ţin minte bine cum am crescut acel mic titan, câte palme a primit de la mine şi câte mângâieri.

Vorbind despre feeling, ce-l mai frumos şi proaspăt în minte este cel de la LEVEL Fans Camp, amândouă ediţiile fiind extrem de reuşite mulţumită eforturilor organizatorilor.

***Pe lângă scrisorile ce au tratat subiectul din această lună, am găsit într-o zi următoarea scrisoare în mail (scrisoarea este reprodusă în totalitate exact aşa cum am primit-o):***

## Fane de la Londra

„Mai Băiatule... mai ţii minte ce îţi spuneam ceva timp în urmă că jocurile apar cu o lună două înainte şi voi de abia după aceea scrieţi ceva. Fii atent: pe CD-ul de luna asta este Demo de la Operation Outbreak; te rog să mă crezi că eu am jocul de aproximativ 3 săptămâni o lună. Poate nu o să mă crezi dar îţi jur pe ce vrei tu că aşa este. Pe CD scrie că o să apară în noiembrie, acum eu stau şi mă întreb cum să apară în noiembrie când eu îl am de atâta timp? Oricum jocul este o varză dezamăgitoare, o pierdere de timp. Eu mă apucasem să joc cinstit şi pe easy începuse să mă streseze aşa că dacă vrei să vezi misiunile repede şi cu tot ceea ce cuprind ele (inamici, rezolvarea diverselor chestii specifice fiecăreia) te sfătuiesc să dai la multiplayer la cooperative, eu aşa am făcut şi le-am văzut pe majoritatea ai văzut la ultima nu merge nu ştiu de ce. În primul rând armele sunt varză în tot jocul este aceeaşi armă cum ai văzut în demo numai că celelalte M40 M42 M38 mai au câte un aruncător de grenade sau de mine în plus. De c***t omule de c****t. Mai ales că cele mari M40 M42 au o rată de foc mai mică decât M36 care spre deosebire de ele nu are c***tul ăla de lansator de grenade şi aruncătorul de aşa zise flăcări (daca alea sunt flăcări). Grafica e destul de bunicică jocul are destul de multe opţiuni ăn privinţa asta, îţi poţi alege numărul de frame per second poţi intra în opţiunea avansată ce mai merge bine în privinţa asta. Cât despre partea de acţiune ce mai lasă de dorit. Pai cum e posibil să omori inamici cu mare chin pentru că de abia îi vezi şi după aia când te duci la ei vezi că au un kalaşnikov sau nu ştiu ce arma M4a1 şi nu poţi să o iei pentru că ăstia care au facut jocul nu au vrut să diversifice. Are el ceva aparte în sinea lui dar nu îndeajuns încât să îţi placa. Uite îţi dau cerinţele minime de sistem: W9x, P2 300-400Mhz, 32Mb RAM, 1GIGA pe Hdd liber, 3dcard, DirectX8a, DirectXMedia.

Nu stau acum să mă apuc să-ţi fac articole că nu sunt eu angajatul revistei dar mai ţii minte când ai spus că eşti fericit că poţi lucra şi te juca în acelaşi timp că eşti foarte mulţumit cu munca pe care o ai şi că mai eşti şi bun pe deasupra. E uite eu pot să-ţi demonstrez oricând că nu eşti bun deloc şi că vorbele alea care le-ai aruncat le-ai pus doar aşa ca să te lauzi şi ca să-ţi iasă articolul mai repede pentru că în sinea ta tu ştii lucrul asta dar normal cine recunoaşte.

Şi să ştii că nu trebuie să fii neapărat la curent cu noutăţile (dacă asta ai înţeles de la mesajul ăsta) ca să fii bun, mă uit şi la articole cum sunt scrise în ce maniera. Bă voi aveţi cititori numai copii sub 16 ani de scrieţi în halul ăsta. Oricând se găsesc oameni de 10x mai buni ca voi mă care să scrie la revistă, mă refer la oameni care au vocaţie pentru aşa ceva nu nişte neaveniţi ca voi. Cred că până la urmă o să fiţi daţi afară pentru că am văzut că revista s-a subţiat de la lună la lună. O să ajungeţi să puneţi doar coperţile şi CD-ul înăuntru ca să ziceţi că aveţi şi voi revistă. Recunoaşteţi că sunteţi cei mai slabi în domeniu de la noi din ţara, dar poate că directorul îşi va da odată seama şi va scăpa de lichele ca voi care habar nu au despre jurnalism. Ultimul număr al revistei = HÂRTIE CONSUMATA DEGEABA.

I kiss you all !!!"

*Dragă Fanule,*

*Mă bucur că ai ajuns în sfârşit la Londra, chiar dacă o călătorie cu containerul nu este recomandată nimănui (poate fie ţi-a priit, mai ştii...).*

*Văd că trebuie să mai explic o dată diferenţa dintre jocurile pirat şi cele originale, dintre lansarea oficială a unui joc şi apariţia sa la chioşcul tuciuriu din piaţă. Nu ştiu, poate că tu ai impresia că toate jocurile pe care*

le ai acasă sunt originale și că producătorii de jocuri poartă numele de TDK sau Verbatim, dar crede-mă că te înșeli amarnic. Îți recomand să mai arunci o privire peste numerele anterioare ale revistei și poate o să îți faci o imagine mai clară despre ceea ce se întâmplă în România în domeniul jocurilor.

Cât despre mostra de articol cu care mi-ai fericit ziua, i-aș lăsa pe colegii mei și ai tăi, gamerii, să te judece. Dar țin să te felicit pentru abordarea excelentă a articolului, pentru incredibila ta capacitate de a analiza până și cele mai mici amănunte ale jocului și, nu în ultimul rând, pentru stilul noncomformist în care este redactat articolul (lipsa oricărei urme de punctuație și lipsa unor elemente de bază necesare redactării unui articol te plasează cu siguranță în noul val de redactori ce vin puternic din urmă).

Mă plec în fața acestei demonstrații de virtuozitate și mă bucur că mi-am găsit, în sfârșit, un idol care să îmi canalizeze întreaga energie creatoare (destul de slabă în acest moment, dar sunt sigur că mă vei ajuta în această privință).

Recunosc că nu am habar de jurnalistică, de jocuri și de chestiile alea de le zice calculatoare. Îmi pregătesc de pe acum bagajul, îmi fac curățenie pe birou și mă pregătesc să părăsesc această revistă împreună cu toți ceilalți colegi ai mei.

Îți mulțumim cu toții pe această cale pentru că ne-ai ajutat să ne găsim adevăratele vocații... eu unul mi-am rezervat un loc la o stână în munți, urmând a fi inițiat în sfânta taină a oieritului, Mike a plecat să propovăduiască budismul în Tibet, Claudiu a decis să se retragă la casa lui din junglele Asiei, Sebah și Locke tocmai și-au deschis un bar obscur, iar de BogdanS nu mai știe nimeni nimic.

De aici de la stână îți urez un drum bun înapoi în țară, de preferat nu în duba poliției.

Mitza




Ne-au mai scris:

Andrei Șerb (aka DYNAMIX) din Iași, Kobra de Nicăieri, Liviu din București, Petculescu Liviu Cristian (aka Ispititorul) din București, Moise Alexandru din Câmpina, Sima Florin din Colibași, Dumitrașcu Ștefan din București, Stoenescu Vlad Gabriel din București, Rădulescu Alfred din București și mulți alții.




**LEVEL**

**Editura: Vogel Publishing SRL**
**Str. N.D. Cocea Nr.12**
**2200 Brașov**
**Tel: 068/415158, 093-570511**
**094-754983, Fax: 068/418728**
**E-mail: level@level.ro**
**ISSN: 1582-1498**

**General Manager:**
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
**Redactor șef :**
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
**Secretar de redacție:**
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

**Redactor șef adjunct:**
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

**Redactori:**
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

**Redactor hardware:**
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

**Marketing:**
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

**Grafică și DTP:**
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

**Publicitate:**
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

**Online:**
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

**Distribuție:**
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

**Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728**

**Pregătire filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria.
**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

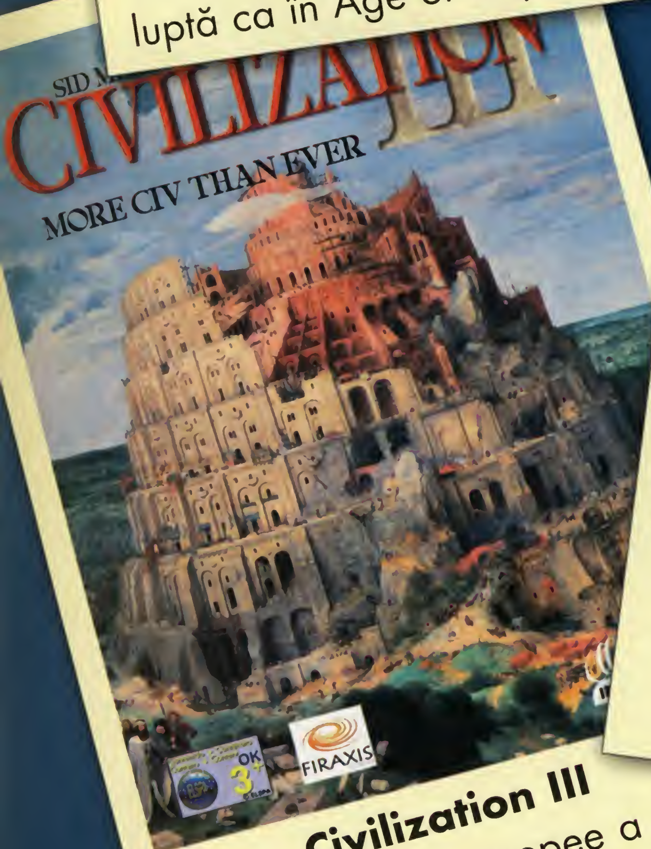
Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



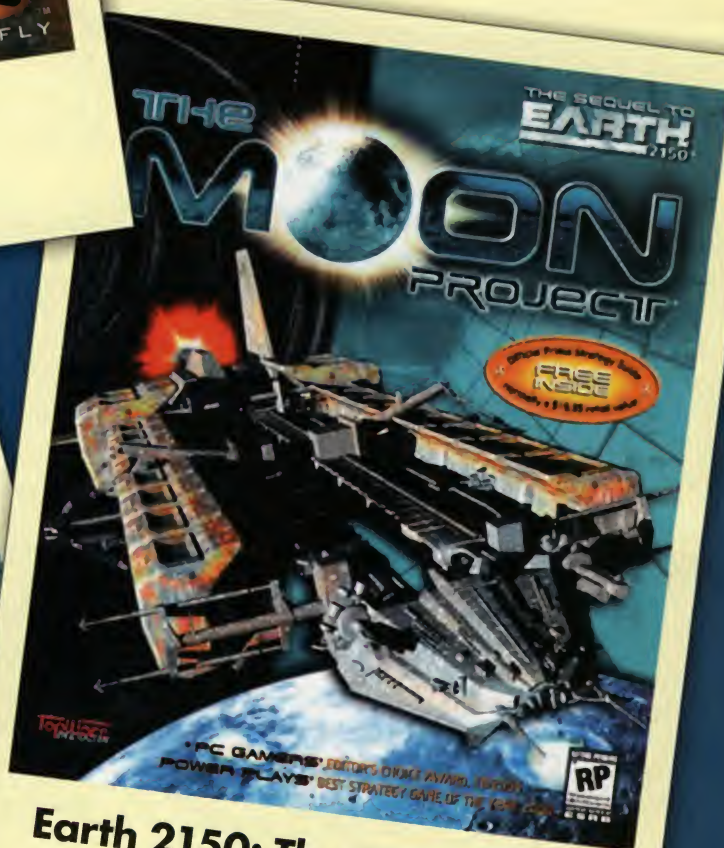

**Stronghold**
Construiește ca în Castles și luptă ca în Age of Empires




**Throne of Darkness**
Cei șapte samurai în versiune virtuală




**Civilization III**
O nouă epopee a civilizațiilor umane




**Earth 2150: The Moon Project**
Continuarea unui RTS care ne-a impresionat pe toți

# LEVEL

ianuarie 2002







Caută revista în chioşcuri începând cu mijlocul lunii decembrie!

# TOMBOLA FLAMINGO 2001

**Participă la TOMBOLA FLAMINGO 2001 şi poţi câştiga o Mazda MX5**

**Cumpără de la FLAMINGO COMPUTERS în perioada 28 Septembrie - 25 Decembrie 2001 şi vei primi câte un talon de participare pentru fiecare milion investit!**




În plus beneficiezi de un talon ce îţi acordă un discount de 5% pentru orice automobil Mazda achiziţionat prin Mazrom Motors - Reprezentant General Mazda pentru România (Showroom: Calea Moşilor 272-274; Tel.: 212.3993, 212.3994; Fax: 212.3153)

# LUNA CADOURILOR MULTIMEDIA @ FLAMINGO COMPUTERS

*22 de magazine te aşteaptă să cumperi cadourile de sărbători. În plus eşti aşteptat şi la magazinul virtual*

**www.eflamingo.ro/saculluimoscraciun**

*unde poţi să cumperi direct din sacul lui Moş Craciun*

